25 AÑOS 1991-2016

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 296

LEGO SE LA JUEGA

- Así será **Lego Star Wars El despertar de la fuerza**
- Análisis de **Lego Marvel Vengadores**

¡PÓSTER DOBLE!

BRAVELY

HITMAN

ANÁLISIS

FAR CRY PRIMAL
STREET FIGHTER V
BRAVELY SECOND END LAYER
NARUTO SUNS 4
UNRAVEL
XCOM 2...

REPORTAJES EXCLUSIVOS

INDIES, UN NUEVO RUMBO

25 MASCOTAS OLVIDADAS

Quantum Break Vs Uncharted 4

DUELO DE TITANES

Las grandes exclusivas de PS4 y Xbox One, cara a cara

GRATIS COLECCIONABLE
La historia de Hobby Consolas




CONTENIDO EXCLUSIVO
CIVIL WAR DLC PACK
ANT MAN DLC PACK*
*Contenido disponible en marzo 2016
LEGO
MARVEL
VENGADORES
7
www.pegi.info
REÚNE TODO EL PODER QUE PUEDAS
DISPONIBLE EL 29 DE ENERO
LEGO video games
MARVEL
TT games
WB GAMES
PS4
También disponible en PS VITA y PS3

EDITORIAL



Grandes exclusivas para soñar con PS4 y One

ALBERTO LLORET

Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Seguimos celebrando el 25º aniversario de Hobby Consolas con algunos cambios y novedades ms. El primero, y ms evidente, es ste que veis aqu mismo Javier Abad me ha pasado el testigo y, a partir de ahora, ser el encargado de daros la bienvenida a cada nuevo nmero, en esta primera pgina. Y no es la nica novedad. Me alegra incluso ms poder anunciar el regreso, en este mismo nmero, de dos antiguos compaeros de la revista, Marcos "The Elf" Garca y Sergio Martn.

Hechas las presentaciones y celebrados los reencuentros, no podamos perder de vista la ltima hora de las grandes exclusivas de PS4 y Xbox One que llegarn en abril. S, me refiero a *Quantum Break* y *Uncharted 4*, a los que "enfrentamos", desde el ms profundo de los carios, en un extenso reportaje. Y lo hacemos porque el primero ha causado una enorme conmocin entre los poseedores de Xbox One, al anunciarse su lanzamiento simultneo en PC. Es un movimiento que algu - nos han interpretado como un abandono de la consola por parte de Microsoft.... aunque, a ttulo personal, lo veo ms como una for-



ma ms de reforzar el ecosistema "jugable" de Microsoft. PS4 "casi" duplica en ventas a Xbox One en el mundo, un ratio que ha obligado a Microsoft a actuar. Por eso entiendo el movimiento si ,por reservar una copia digital de *Quantum Break* en One, me llevo la versin para Windows 10... ¿qu tiene de malo? No deja de ser una variante ms del "cross-buy". Es una opcin que, en ningn caso, va a impedir que el juego luzca de fbula en One y que sea uno de los primeros grandes juegos del ao, una de esas cada vez ms "rara avis" que te obligan a pasar por caja y comprar la mquina... Porque, ¿cuntos usuarios tendrn un PC para moverlo en condiciones, en ultra?

¿Y de *Uncharted 4*? Desveladas las ediciones especiales, superada la beta multijugador y anunciado el pase de temporada, repasamos sus principales virtudes, con la vista puesta ya en su inminente y deseado lanzamiento de la que, parece, ser la ltima gran aventura de Drake, que no de la serie *Uncharted*. Y no es el nico contenido de este nmero. Slo tenis que pasar la pgina y disfrutar de todo lo que hemos preparado...

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Como diría Elvis Presley, "Viva las Betas". Y, después de este chiste malo, un repaso a los juegos que hemos podido probar en fase beta durante este mes: nada menos que *Tom Clancy's The Division*, *Overwatch* y *Homefront:The Revolution*, tres juegos a los que sigo la pista de cerca (y que dejan impresiones muy dispares).

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

La gran polémica del mes llega con *Street Fighter V*. Tengo claro que su experiencia de lucha es estupenda, pero su sistema de ampliación y su rendimiento online han enojado a muchos fans. Hay que ver si el futuro lo convertirá en un producto distinto, lo cual es una dinámica cada vez más común en los juegos.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Este mes, me ha dado por pensar la oportunidad que podría tener Nintendo si hiciera una entrega rolera de *Pokémon* para sobremesa. ¿Habría mejor forma de celebrar el vigésimo aniversario que estrenando NX a final de 2016 con ese juego, *Metroid Prime 4* y un nuevo *Mario 3D*? Señor Kimishima, tome nota y deme ya su número de cuenta.

@Rafaikkonen




BORJA ABADÍE
Colaborador

Viendo lo poco que sabemos de la fecha de salida de juegos muy esperados como *No Man's Sky* o *Rime*, por poner unos entre decenas de ejemplos, sólo le pido una cosa a este 2016: que no haya tantos retrasos como en 2015. Entiendo que puede haber contratiempos en un desarrollo, pero las compañías deberían calcular mejor.

@BorjaAbadie

ROBERTO RUIZ
Colaborador

El gran año del rol en 3DS ha empezado con fuerza, y llevo un montón de horas con *Final Fantasy Explorers* y *Bravely Second*. Pero lo mejor está aún por llegar: en Norteamérica, ya tienen *Fire Emblem Fates*, y seguro que muy pronto conoceremos la fecha europea. También parecen estar ya cerca *Yo-Kai Watch* y *Dragon Quest VII*, entre otros.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 296



38 REPORTAJE

QUANTUM BREAK Y UNCHARTED 4
EXCLUSIVAS CARA A CARA

Repasamos las bondades de las exclusivas más esperadas en PS4 y Xbox One, ambas listas para abril



52 REPORTAJE

INDIES, UN NUEVO RUMBO

Repasamos la evolución y tendencia de los juegos indie, de *Braid* a *The Witness*

SÍGUENOS EN:




www.facebook.com/hobbyconsolas


@Hobby_Consolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial





HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



FINAL FANTASY XV

Repasamos la última hora del esperado J-RPG de Square Enix

104 AVANCE

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Rey, Finn y 100 personajes más protagonizarán la versión LEGO de la peli... ¡y será la bomba!



48 REPORTAJE



88 REPORTAJE

25 MASCOTAS QUE SE QUEDARON EN EL CAMINO

Ejercemos nuestro derecho a la "memoria histórica" para recordar a 25 personajes olvidados



FAR CRY PRIMAL

¿Ha dado Ubisoft en el clavo con este cambio de rumbo en la saga? Aquí el veredicto...

58 ANÁLISIS

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **10 noticias** más relevantes del último mes



DEAD BY DEADLIGHT





"Nunca sabrás qué esperar, a qué te enfrentarás o cómo saldrás con vida." Así de amenazante se presenta *Dead by Deadlight*, el nuevo juego de Behaviour Interactive. Será un juego de terror multijugador asimétrico: el asesino, que puede ser una criatura de cualquier tipo, jugará en primera persona y será muy poderoso. Los supervivientes jugarán en tercera persona y tendrán que colaborar para sobrevivir. Saldrá este año en Steam y sobre estas líneas tenéis las primeras ilustraciones.

VISAGE





En la Gamescom del 2014 Kojima nos sorprendió con *P.T.* el "teaser jugable" de *Silent Hills*, un proyecto que tenía muy buena pinta pero que, por el conflicto entre el creativo japonés y Konami, quedó en el limbo. Muchos juegos intentan emular la experiencia del terror psicológico y fotorrealista del teaser de Kojima y *Visage* quiere maltratar nuestra mente en un escenario que parece real gracias a unos gráficos de infarto (como *Allison Road*). Saldrá en enero del 2017 para PS4, Steam y One.

FRIDAY THE 13 THE GAME





Los adolescentes no aprenden y vuelven a Crystal Lake. En los años 80 surgió una leyenda del terror; Jason Voorhees se ponía las botas tanto en las películas de Viernes 13, como en los videojuegos con algunas adaptaciones algo desastrosas. A finales de año podremos jugar en PS4, PC y One a un juego que busca ser fiel a las películas y en el que nos pondremos en la piel tanto del cazador como del cazado. Si con las películas había tensión, no imaginamos cómo será el juego...



VARIOS TERROR / NUEVOS DATOS / PC - PS4 - XBOX ONE

El terror golpeará muy fuerte en 2016

Porque no solo de muertos vivientes viven los jugadores, en 2016 resurgirá el terror psicológico para poner a prueba nuestro sistema nervioso

Tras el varapalo que supuso la cancelacin de *Silent Hills*, lo cierto es que muchos estudios pequeos han recogido el testigo y estn forjando ttulos de corte similar, "clones" que apostarn por un estilo de juego similar, centrado en el terror psiclogico, los entornos fotorrealistas y un sonido que puede resultar desquiciante. Uno de los primeros en llegar ha sido *Layers of Fear* para PS4, PC y One, un juego polaco que nos invita a pasar una noche en una mansin. Conforme juguemos nos daremos cuenta que los portazos y los cambios de dimensin sern el menor de nuestros problemas. El juego os pondr de los nervios al igual que *Visage*, otro juego de terror ambientado en los aos 80 que, esta vez, nos arrastrar a un casern donde han pasado cosas horribles y que tambin apostar por el terror psicolgico en un escenario fotorrealista.

Otro que se suma al carro del "legado de *P.T.*" es *Allison Road*, un ttulo que an no tiene fecha de lanzamiento, pero que podra ser compatible con visores de realidad virtual como PlayStation VR. ¿Os lo imaginis?

Sin embargo, el terror no slo vive de escenarios fotorrealistas, sino que tambin encuentra un filn en los bosques. *Slender* ya demostr que se poda aterrorizar con muy poco, y este ao tendremos dos juegos del estilo en PC *Through the Woods* nos propone dulces paseos de noche en un bosque donde slo tendremos una linterna empuada por una madre que cuenta cmo perdi a su hijo en circunstancias misteriosas. En *Wick* los protagonistas sern el bosque y los nios muertos que nos intentarn dar caza si se nos apaga la vela que sostenemos. Como veis, habr para todos los gustos, y eso que tampoco nos hemos olvidado de *Outlast 2, Call of Cthulhu, What Remains of Edith Finch, Dollhouse*... ■

Benjiro (sobre *Viernes 13*)
"La idea me parece muy buena. Un multijugador donde huir de un asesino ante el cual no eres nada a su paso."

2016 PROMETE DEJAR UNA LARGA LISTA DE JUEGOS DE TERROR. EST POR VER SI NO NOS SATURAREMOS...



ATTACK ON TITAN / NUEVOS DATOS / PS4, PS3 Y VITA

Ataque a los Titanes prepara su asalto a PlayStation

Eren, Mikasa, Armin y compañía calientan motores para combatir a los titanes en consolas PlayStation.

La humanidad se encuentra al borde de la extincin. Reclui - dos en el interior de gigantescos muros, nuestros congneres viven atemorizados por los continuos ataques de los titanes, seres implacables y sin voluntad cuyo nico objetivo es comer humanos. As de impactante se presenta Ataque a los Titanes, un anime cuya primera temporada podéis ver ya en Netflix y cuya segunda adaptacin a videojuego (tras pasar por 3DS) ha salido en Japn el 18 de febrero. Esta aventura de accin, desarrollada por Tecmo Koei, nos permitir revivir los impresionantes combates del anime. Y es que para poder hacer frente a los titanes, la humanidad ha desarrollado un nuevo modo de desplazamiento los equipos de maniobras tridimensionales, algo que, como bien imaginis, podremos controlar en el juego.

Esto, unido a dos afiladas hojas, nos permitir llegar a la nuca de los titanes, su nico punto dbil, para acabar con ellos. Podremos controlar a diez de los personajes de la serie, incluyendo a los protagonistas, en un juego frentico con un apartado visual que se asemeja muchsimo a lo visto en el anime. Adems, un mes despus del lanzamiento, la compaa lo actualizar con un modo multijugador para poder seccionar titanes junto a tres amigos. El juego est confirmado para occidente, y ojalá lo veamos antes de que se estrene la segunda temporada del anime, que se espera para este ao, e incluya de lanzamiento tanto el modo multijugador online como los packs de trajes, armas y episodios adicionales. Recordad, "slo los que consiguen la victoria tienen permitida la vida".

3





■ *¿Quantum Break* en PC? Pues... sí. Remedy hizo oficial la versión de Windows 10 hace apenas unos días.

■ *Gears of War: Ultimate Edition*, *ReCore* y *Halo Wars 2* también verán la luz en compatibles.

QUANTUM BREAK / ■ NUEVOS DATOS ■ XBOX ONE

Xbox One y Windows 10 cada día más unidos

Microsoft quiere unir a la comunidad jugona de One y W10, una iniciativa que ha suscitado reacciones muy dispares

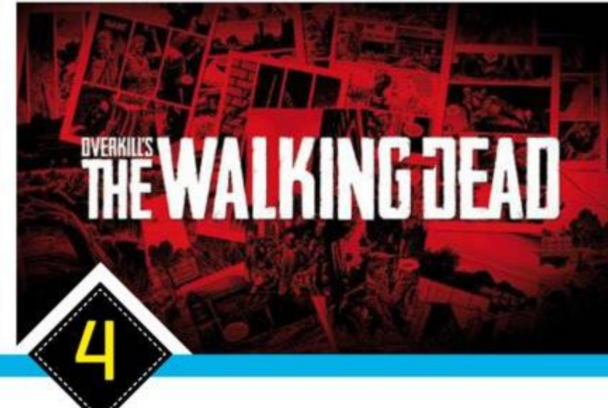
Lo que durante las ltimas semanas haba sido un rumor, se hizo oficial hace pocos das, cuando Remedy y Microsoft confirmaron que *Quantum Break* llegar a PC el 5 de abril. Ser el primer lanzamiento simultaneo en Xbox One y PC, aunque las reacciones no se hicieron esperar y han dividido a la comunidad de jugadores. A favor estn los que opinan que, cuanta ms gente pueda disfrutar de algunos de los juegazos de One... mejor. En contra, los que opinan que la prdida de exclusivos afectar al atractivo de One y que la gente se decantar por otra consola y un buen PC. La respuesta oficial no se hizo esperar y, tanto Phil Spencer como Aaron Greenberg, cabezas visibles de Xbox, dieron su punto de vista argumentando que el objetivo es unir a la comunidad jugona, ya que juegos como *ReCore*, *Gears of War Ultimate Edition*, *Killer Instinct*, *Fable Legends* y *Halo Wars 2* slo podrn jugarse desde Windows 10 (y solo estarn en la Store de W10). Adems, la idea es que estos ttulos sean Cross-Buy (si reservas *Quantum Break* digital antes del 4 de abril, obtendrs gratis la versin de PC). ¿ Nuestra opinin? Cuanta ms gente pueda disfrutar los juegos, mejor. Mientras que One los siga recibiendo, el atractivo en cuanto a consolas se mantendr. Adems, los PC para jugarlos seguirn sin ser baratos...

■ El juego nos permitirá vivir la aventura desde el punto de vista de los protagonistas del anime.



■ *H1Z1* es un juego con un público muy amplio en PC y llegará a consola en dos versiones completamente diferentes





■ De *Overkill's The Walking Dead* no se sabe casi nada. La compañía sólo ha dejado caer que es una superproducción cooperativa.

VARIOS / ■ NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

H1Z1 se divide y The Walking Dead de Overkill se retrasa a 2017

En el anterior número os hablamos de los juegos de zombis para 2016... pero nada más cerrar, algunos actualizaron su estatus.

Este 2016 disfrutaremos de un montn de juegos de zombis y, para celebrarlo, el mes pasado hicimos un completo reportaje sobre el gnero... aunque de algunos hay novedades. Hace escasos das nos hemos enterado que *H1Z1*, el juego de Daybreak Game Company, se divide en dos. *H1Z1 Just Survive* ser el juego que conocamos hasta ahora, una aventura para PS4 y PC que nos propone sobrevivir en una rural Norteamrica donde los recursos escasean y tenemos que crear nuestros tiles de supervivencia.

Por otro lado encontramos *H1Z1 King of the Kill*, que ser un juego multijugador que saldr en verano para PS4, PC y Xbox One y que abandonar la esencia de supervivencia para ofrecer una jugabilidad centrada en la accin competitiva multijugador. Los desarrolladores han aclarado que cada juego contar con sus propios recursos, por lo que no debis temer que parte de los fondos de *H1Z1 Just Survive* se destinen a la vertiente multijugador (o a la inversa). La mala noticia la deja *Overkill's The Walking Dead*, el juego de los creadores de *PayDay 2* que iba a ver la luz durante este ao. Desgraciadamente, el estudio ha anunciado que el juego se va a la segunda mitad del 2017, una difcil decisin que, segn sus declaraciones, les permitir alcanzar la visin que tienen. Eso si, este 2016 tenis zombis para rato, empezando este mes por *Dying Light Enhanced Edition*. ■

WEB Rafael80nextgen

«Quiero ver un juego basado en la serie y en tercera persona, no uno basado en el cómic y en primera persona.»





etiqueta tus cosas! y gana Premios!

#GUAY

#SIN PALABRAS

más de **3.000*** camisetas tazas mochilas

5 Tablets ASUS 10"

500 HUAWEY Y5

#aGustito

#Happy

#Ole Ole

#DEVACAS

#EMPOLLANDO

#SORPRESA

Promoción válida hasta 30/04/2016. Bases legales en www.grefusateam.com. *1.084 camisetas, 1.004 tazas y 1.004 mochilas.

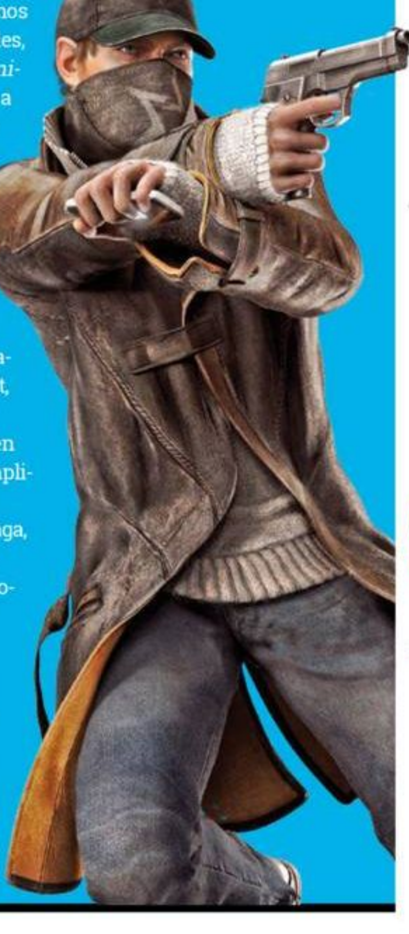
5



ASSASSIN'S CREED/WATCH DOGS | NUEVOS DATOS | MULTI

No habrá Assassin's Creed en 2016 y Watch Dogs 2 ya es oficial

La saga de los Asesinos se toma un merecido descanso tras 9 años de "trabajos" ininterrumpidos...



Desde el estreno de la saga en 2007, hemos visto nueve *Assassin's Creed* principales, recopilaciones y subsagas como *Chronicles* aparte. Tantos lanzamientos empezaban a reflejar agotamiento en la saga y a evidenciar que era muy difcil aportar frescura en un periodo de tiempo tan corto entre juego y juego. Sin embargo, y tras algn que otro rumor, Ubisoft ha confirmado que no tendremos un nuevo *AC* en 2016, para dejar descansar la saga un ao y as poder ofrecer una gran entrega en 2017.

Aunque cada nuevo juego de la saga lo desarrollaba un estudio diferente dentro de Ubisoft, es cierto que un ao de barbecho har que cojamos el nuevo *Assassin's* con ms ganas. Y quien sabe si viajaremos al rumoreado Egipto o cumplirn nuestros deseos y nos llevarn al Japn feudal. Eso s, si sois fans incondicionales de la saga, Ubisoft ha prometido que este ao no quedaris decepcionados, ya que se va a volcar en promocionar la pelcula protagonizada por Michael Fassbender, que se estrenar el prximo 21 de diciembre. Adems, Ubisoft ha aprovechado para confirmar lo que era un secreto a voces *Watch Dogs 2* ver la luz el prximo ao fiscal (abril de 2016 a marzo de 2017). ¿Lo protagonizar Aiden tras las crticas recibidas en el original? ¿Y alguien duda que ser uno de los juegos de las navidades de Ubi? ■

Las cifras del mes



1.000.000
de descargas de World of Tanks en PS4 desde su lanzamiento.

55
millones de Xbox One y PS4 en el mercado según Electronic Arts y Ubisoft

5.000.000
de misiones jugadas en XCOM 2, donde se han matado 60 millones de enemigos.

60
millones de GTAV vendidos (sumando todas las plataformas).

37%
de la plantilla de Mad Catz fue despedida por las bajas ventas de Rock Band 4



1.499$
es el precio mínimo en USA para packs de PC + Oculus Rift.



30
millones de menciones en Twiter de GTA V, el juego más "twiteado"



25
años acaba de cumplir Blizzard Entertainment

LOS INDIES ATERRIZAN EN LA NUEVA GENERACIÓN.

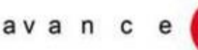
















HOBBY PREMIOS / GALA DE ENTREGA ■ MADRID

Premiamos a los mejores de 2015

Tras contar los votos de nuestros lectores, el pasado 3 de febrero por fin celebramos la gala de entrega de los Hobby Premios a los mejores de 2015.

Los Hobby Premios tienen un significado muy especial para nosotros, porque son nuestros lectores quienes eligen a los ganadores en cada categoría. Además, la gala de entrega supone la oportunidad de reunirnos con los representantes de las compañías de videojuegos para hacer balance del año anterior y comentar las expectativas de cara al que comienza.

El evento de este año, que se celebró en el Telefónica Flagship Store de Madrid, tuvo a la televisiva Sara Escudero como maestra de ceremonias, y comenzó con las palabras de Manuel del Campo y Javier Abad, CEO de Axel Springer y director del área de videojuegos respectivamente, quienes destacaron los buenos resultados conseguidos por nuestra web y las revistas en 2015, y presentaron los objetivos de nuestra editorial para 2016, un año en el que queremos celebrar a lo grande el 25 aniversario de Hobby Consolas.

A continuación vino el plato fuerte: la entrega de los galardones como reconocimiento al trabajo de un año que ha sido muy fructífero y nos ha traído grandes juegos en una amplia variedad de géneros. En la columna de la derecha tenéis desglosados los ganadores de cada categoría, así que vamos a limitarnos a destacar a los vencedores de los tres premios principales. En primer lugar, el de mejor compañía, que se llevó Bethesda como reconocimiento a su trabajo con *Fallout 4*. El de mejor plataforma de videojuegos fue para PlayStation 4, mientras que el ganador del premio al mejor juego absoluto fue *The Witcher III Wild Hunt*.

Además, también entregamos tres premios especiales, estos sí elegidos por la redacción: el premio Hobby Industria (para PlayStation Talents), el premio a la trayectoria profesional (James Armstrong, de Sony) y el premio 25 aniversario de Hobby Consolas (Game). ■



1. Susana Martín (Sony) 2. Jaime González (Koch Media) 3. David Fraile (Bandai Namco) 4. Ignacio Rodrigo (Sony) 5. Lidia Pitzalis (Microsoft) 6. Yolanda Cabo (Nintendo) 7. Silvia Martín (Bandai Namco) 8. Manuel Curdí (Nintendo) 9. Sonia Aparicio (Konami) 10. Fernanda Delgado (Microsoft) 11. Roberto Serrano (Koch Media) 12. Federico García (EA) 13. Nuria Mayos (ASUS) 16. Pablo Crespo (Game)



■ THE WITCHER III WILD HUNT se llevó el "premio gordo": lo habéis premiado como mejor juego absoluto de 2015. Queda claro que la aventura de Geralt de Rivia os ha cautivado.



■ PlayStation Talents ganó el premio Hobby Industria. Manuel del Campo se lo entregó a Susana Martín, de Sony.



■ Sara Escudero fue la presentadora de la gala, y nos deleitó con su gran sentido del humor.



■ James Armstrong recibió el premio a la trayectoria profesional por su trabajo en Sony.

HOBBY PREMIOS GANADORES 2015

1. Mejor Plataforma de Videojuegos **PS4**
2. Mejor Compañía **BETHESDA**
3. Mejor juego absoluto de 2015 **THE WITCHER III WILD HUNT**
4. Mejor Juego PlayStation 4 **BLOODBORNE**
5. Mejor Juego Xbox One **RISE OF THE TOMB RIDER**
6. Mejor Juego Nintendo Wii U **XENOBLADE CHRONICLES X**
7. Mejor Juego PC **THE WITCHER III WILD HUNT**
8. Mejor Juego Nintendo 3DS **THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK**
9. Mejor Juego PlayStation 3 **METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN**
10. Mejor Juego Xbox 360 **RISE OF THE TOMB RIDER**
11. Mejor Juego PS Vita **RESIDENT EVIL REVELATIONS 2**
12. Mejor juego de velocidad Premio Auto Bild **NEED FOR SPEED**
13. Mejor Hardware de Videojuegos Premio Computer Hoy **ASUS ROG G20AJ**
14. Premio de la redacción a la trayectoria profesional **JAMES ARMSTRONG**
15. Premio Hobby Industria 2015 **PS TALENTS**
16. Premio Especial Hobby Consolas 25 Aniversario **GAME**





Las frases del mes



"La gente debería saber que Xbox One es una prioridad para nosotros"

Aaron Greenberg. Jefe de Marketing de Microsoft



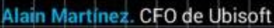
"No creo que nadie haya hecho nada tan ambicioso como nosotros hasta ahora"

Sam Lake. Director de Remedy Games



"For Honor es una experiencia para jugadores hardcore, no para las masas"

Alain Martínez. CFO de Ubisoft





"Hacemos caso a las opiniones de los fans y nos hace pensar que vamos en la buena dirección"

Eiji Aonuma. Productor de The Legend of Zelda



"Tras el lanzamiento de Godus me tacharon de "mentiroso compulsivo" en una entrevista. Pensé en retirarme de los videojuegos"

Peter Molyneux. Director de 22Cans

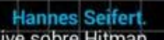


"Habrá momentos donde la ciencia y la magia coincidirán, pero dentro en un entorno realista"

Jesse Stern. Guionista de Titanfall 2

"Sonaba a locura lanzar Hitman por episodios."

Hannes Seifert. Ejecutivo de IO Interactive sobre Hitman



Faith volverá este año en una aventura que se centrará más en la trama y en el pasado de la "runner" como heroína.





Aunque habrá más acción que en la primera parte, el punto fuerte de la aventura será el huir de los enemigos.

7

MIRROR'S EDGE CATALYST / NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

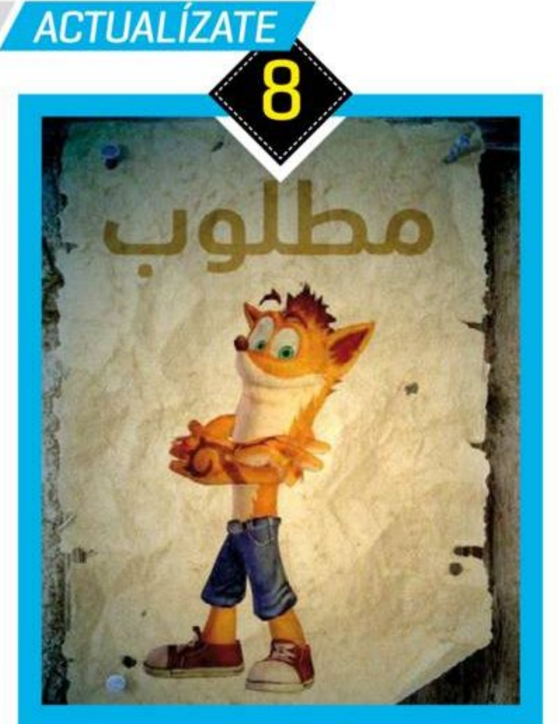
Mirror's Edge Catalyst tendrá beta

Después de ocho años, Faith regresará el 26 de mayo convertida en un personaje más maduro y con ganas de impartir justicia.

Para muchos, *Mirror's Edge* fue una de las grandes sorpresas de 2008. Presentaba una id - lica ciudad que, en realidad, estaba gobernada por un rgimen que constrea las libertades. En ella, conocimos a Faith, una atltica jo - ven experta en "parkour" que se vea envuelta en una trama donde los intereses polticos, personales y fami - liares formaban un cctel explosivo. Ahora, Electronic Arts reiniciar la saga con *Mirror's Edge Catalyst*, un juego que mostrar una narra - tiva ms cuidada respecto a la pri - mera entrega y que se centrar en una versin de Faith ms madura y adulta. Pero los cambios ms impor - tantes tendrn que ver con la propia ciudad. *Catalyst* adoptar el desarrollo de un mundo abierto, y nos permitir movernos libremente pa - ra alcanzar el lugar que queramos, ademas de introducir novedades, como piratear vallas publicitarias para aumentar nuestra notoriedad, o un sistema de progresin para mejorar nuestras habilidades. Habr un ciclo da-noche que afectar a la jugabilidad y al trfico, ofreciendo una ciudad ms orgnica, y lluvia en misiones especficas, para hacer - lo ms espectacular. No hay muchos detalles ms sobre el juego, pero, en la web oficial, os podis apuntar a la beta que ayudar a DICE a hacer el mejor juego posible. ¿Queris saber ms del pasado de la "runner"? No - sotros, desde luego, s...

WEB archdevil

“Creo que sería mejor si fuera en tercera persona, ya que no se aprovecha tanto el ambiente de la lucha o el manejo del personaje.”



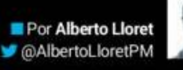
CRASH BANDICOOT / PLAYSTATION

PlayStation busca a Crash Bandicoot

Un enigmático tuit despierta la nostalgia de los jugadores.

¿Qu ha pasado con Crash? Seguro que ms de una vez os lo habis preguntado. La que fue mascota de la primera PlayStation cay en el olvido tras protagonizar quince juegos. Se instal en la memoria de los jugadores gracias a las tres sobresalientes aventuras creadas por Naughty Dog y al fantstico *Crash Team Racing*, un "clon" de *Mario Kart* que sorprendi por su calidad. Tras ello, la franquicia pas por varias desarrolladoras distintas y, con cada nueva entrega, la calidad y la popularidad descendan en picado. El sueo de los nostlgicos es volver a ver al marsupial en los brazos de Naughty Dog, algo que podra estar ms cerca de lo que pensamos. Y es que una de las cuentas oficiales de PlayStation en Twitter ha compartido la imagen que veis arriba, con la frase "La persona ms buscada... ¿Dnde ests, Crash?". Por si fuera poco, NECA, el fabricante de juguetes, tambin afirm que est a punto de volver (y, luego, se retract). Por favor, no juguis con nuestros sentimientos. ■

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



OBJETOS CON ALMA, LLEVADME AL PASADO

Como cualquiera que ha crecido en la poca en que Japn era la Meca del videojuego, no os voy a negar que me produce una tristeza enorme su importante prdida de peso en la industria.. No slo desde el punto de vista de las desarrolladoras aunque, en este 2016, hay indicios ms que evidentes de que habr un repunte y ms ttulos "triple A" de factura nipona , sino desde el de los propios usuarios, que, de forma cada vez ms progresiva, estn dando la espalda al videojuego ms tradicional para abrazar el juego en mvil. Si esto sigue as, no tardar mucho en llegar el da en que incluso pierdan parte de su encanto, de su misticismo. Recuerdo como si fuera ayer la primera vez que me contaron que los japoneses no solan desprenderse de objetos personajes ni comprarlos de segunda mano porque, segn sus creencias, esos objetos retenan una parte de la personalidad de su dueo, de su alma. Tampoco los robaban, porque eso les traera mal fario. Pero esos tiempos y esas creencias fueron quedando atrs y surgieron las primeras tiendas de segunda mano (esquilmadas por los occidentales) y, posteriormente, el auge de los "Book Off", una cadena de libreras de segunda mano que tambin acab vendiendo DVD, CD y videojuegos. Ahora, cuando veo fotos de esas tiendas, con sus enormes pasillos de juegos apilados, pienso qu habr sido de sus dueos, por qu se habrn deshecho de ellos. Llamadme sentimental, idiota... pero lo pienso porque, cuando me paro frente a mis estanteras y miro mis juegos, la gran mayora son capaces de llevarme de vuelta al da exacto en que los compr, me los regalaron o cayeron en mis manos por la razn que fuera. Me "retrotraen" al momento en que les quit el precinto y empec a jugarlos. Al manoseo del manual. Al olor a nuevo. A la puerta de la tienda donde esper a que abrieran, en un da de "pellas", el da de lanzamiento. Con quin jugu la primera partida. Al momento exacto en el que pens "esto... ESTO es una puta maravilla". Me traen de vuelta la presencia de personas que ya no estn entre nosotros, a mi padre encorvado frente al teclado preguntndome cmo se realizaban algunos movimientos en *The Way of the Exploding Fist*. A amigos que se quedaron por el camino y de los que ya ni conservo el nmero en mi telfono. Cajas vacas, en algunos casos, de juegos prestados que nunca fueron devueltos y que recuerdan al momento exacto en que se separaron de mi mano para no volver. En definitiva, me devuelven a hechos y momentos muy específicos que forman parte de mi vida. Y eso, slo contemplando la caja... Supongo que, como los japoneses de antao, he interiorizado, sin darme cuenta, que mis juegos han capturado una parte de m, de mi vida, una parte tan importante que no concibo que otras personas los manoseen y mercadeen con ellos... porque, para m, son algo ms que "mercanca". ■

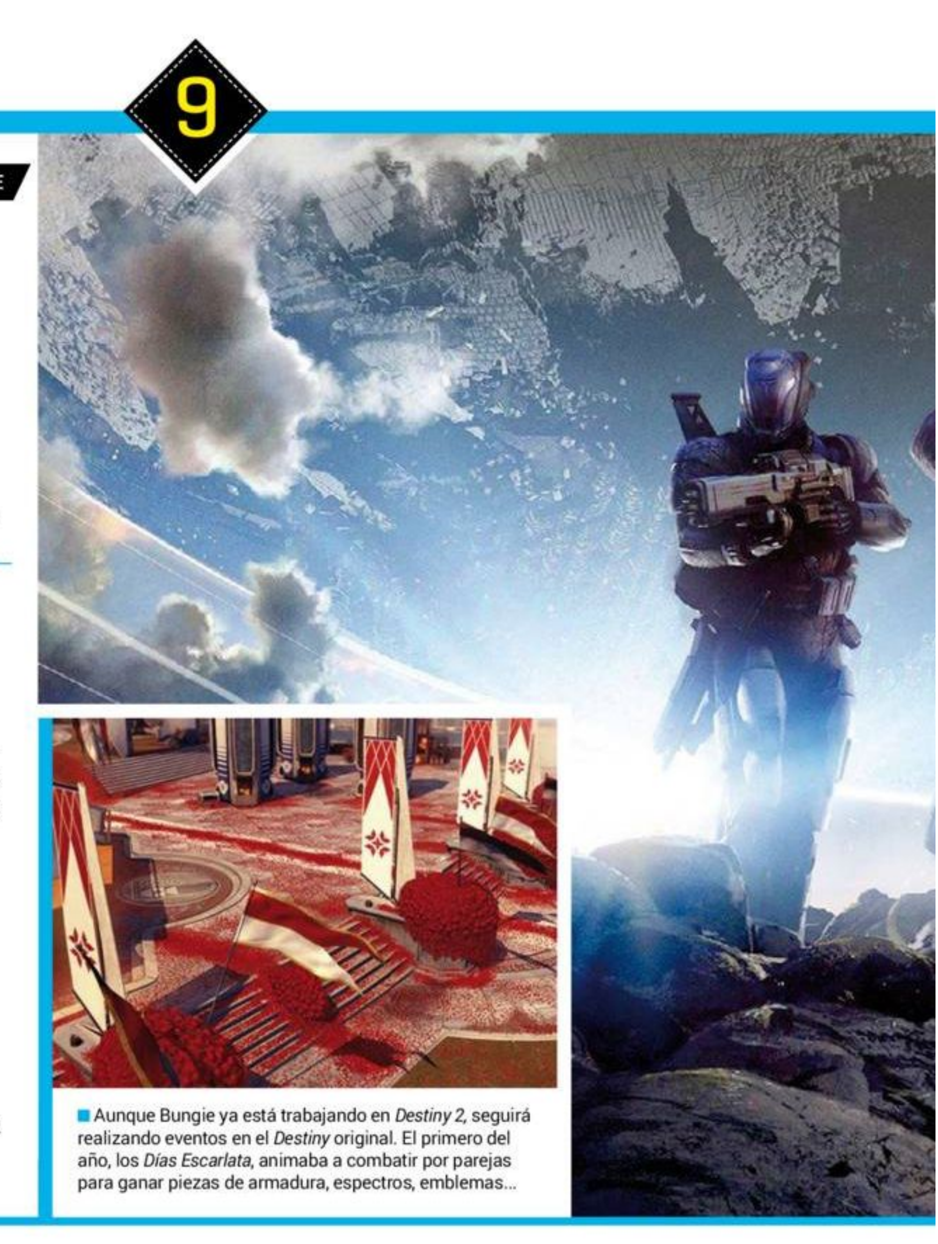
“Como los japoneses de antaño, sin darme cuenta, he interiorizado que mis juegos han capturado una parte importante de mi vida”

9

DESTINY 2 / NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE

Destiny 2, confirmado para el año 2017

Antes, a final de 2016, tendremos una nueva gran actualización para *Destiny*



Aunque los planes iniciales colocaban a *Destiny 2* como un lanzamiento para 2016, Bungie ha confirmado que la "continuacin" no llegar hasta 2017. Y eso que el plan estaba forjado mucho antes del lanzamiento del primer *Destiny*, con el que Bungie ha ido aprendiendo a mantener viva a su criatura. Al principio, las actualizaciones eran escasas y la gente no estaba contenta con el contenido del juego. Con la llegada de los DLC y, en especial, de *El Rey de los Posedos* , Bungie demostr que sigue sabiendo hacer bien las cosas, con una nueva narrativa, parches y eventos como los Das Escarlata, adems de apostar ms por el Estandarte de Hierro para contentar a los usuarios. Adems, la compaa ha confirmado que seguir actualizando *Destiny* durante este ao, con nuevos eventos y una gran expansin que llegar a final de ao y traer nuevas aventuras a la frontera. Ese buen hacer que tendr su reflejo en *Destiny 2*, del que ya se ha adelantado algn detalle, como que podremos exportar nuestro personaje de la primera entrega (y as no perder los cientos de horas invertidas en l).

Aunque Bungie ya está trabajando en *Destiny 2*, seguirá realizando eventos en el *Destiny* original. El primero del año, los *Días Escarlata*, animaba a combatir por parejas para ganar piezas de armadura, espectros, emblemas...

10

MOTORES DE RENDERIZADO / NUEVOS DATOS

Nuevos motores para construir el futuro

Febrero ha sido un gran un mes para los desarrolladores: Amazon presentó su motor, otros adaptan el suyo para la RV...

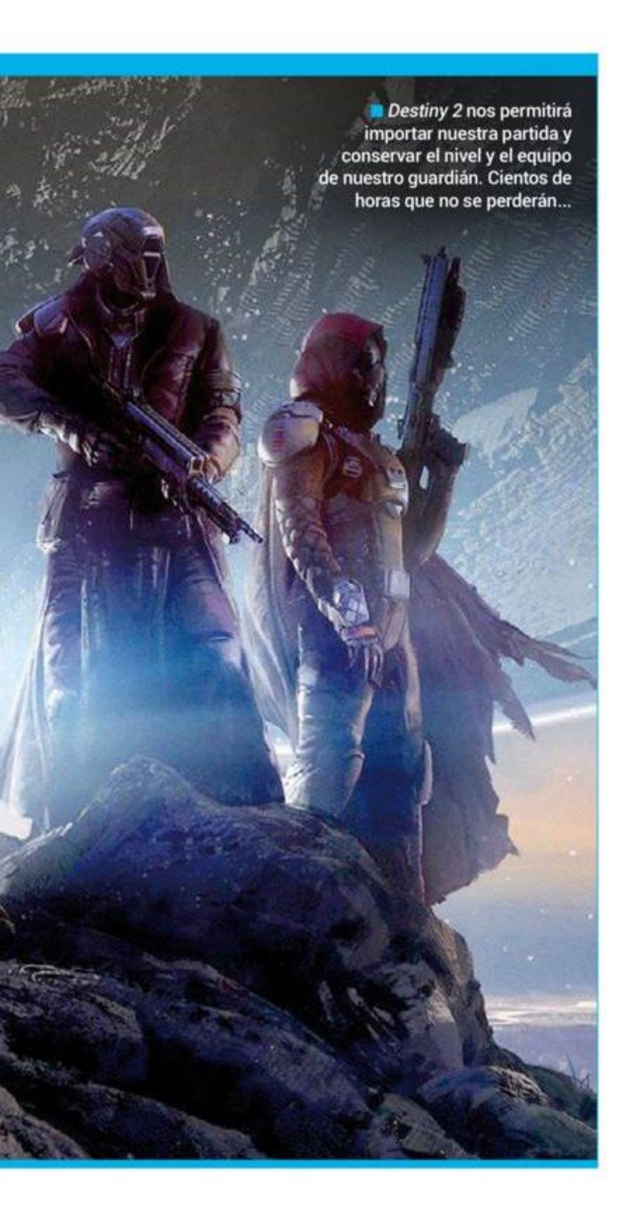
Los videojuegos y los motores grficos son dos cosas que van de la mano. Hay compaas que fabrican estas herramientas... y lo hacen realmente bien. Epic Games lleva un montn de aos sorprendiendo al mundo con su Unreal Engine, que ya mira con inters a la realidad virtual con su cuarta versin. Epic ha movido ficha con *Bullet Train*, una demo para Oculus Rift basada en Unreal Engine 4 y, ahora, ha actualizado su motor para que se puedan testear los desarrollos en RV directamente. Por su parte, Amazon acaba de presentar Lumberyard, un motor grfico totalmente gratuito que mira al futuro. ¿Sus caractersticas? Es multiplataforma, tiene soporte para Twitch integrado, se actualizar para soportar la realidad virtual, incluye elementos para probar la jugabilidad en tiempo real y, adems, est construido sobre una versin de CryE ngine, el imponente motor de Crytek que nos maravill con la saga *Crysis*. De momento, slo hemos visto una demo tcnica de Lumberyard, as que queda ver la acogida que tiene entre los desarrolladores.



Unreal Engine 4 está apostando muy fuerte por la realidad virtual.



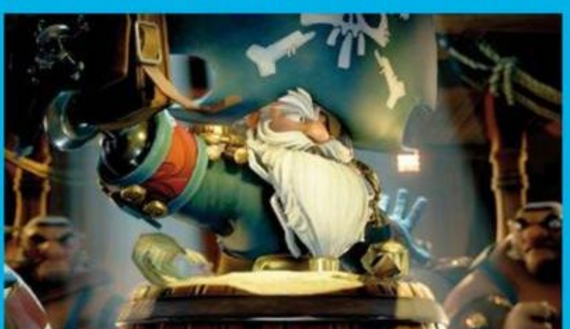
La demo *Bullet Train* de Unreal Engine 4 es espectacular y frenética.



Destiny 2 nos permitirá importar nuestra partida y conservar el nivel y el equipo de nuestro guardián. Cientos de horas que no se perderán...



Amazon ha presentado Lumberyard, su motor basado en CryEngine.



Lumberyard apuesta por ser gratuito, potente y muy versátil.

 Sandbox



Por **David Martínez**
@DMHobby



EL INTERMINABLE VIAJE DE HIDEO KOJIMA

Si habis estado atentos a las redes sociales durante las ltimas semanas, habris flipado con la cantidad de lugares (y estudios de desarrollo) que ha visitado Hideo Kojima. El responsable de *Metal Gear Solid*, *Snatcher*, *Policenauts* y *ZOE* ha recorrido medio mundo buscando inspiracin para su prximo juego, que saldr en PlayStation 4 y PC.

Este viaje ha incluido paradas en Guerrilla Games, Santa Monica Studio, Level-5, Platinum Games o Naughty Dog, y comidas (ay, lo que le gusta a Kojima la gastronoma) con gente del talento de Mark Cerny, Norman Reedus o Ryuhei Kitamura.

Pero, ¿qu es lo que pretende con todas estas visitas? Parece que est buscando soluciones tecnolgicas avanzadas para su prximo lanzamiento. No es que los anteriores juegos de Kojima no fueran punteros (da gusto ver cmo se defiende el motor Fox Engine en las consolas actuales y en PC), pero s es cierto que sus desarrollos se han caracterizado por aprovechar todas las posibilidades de cada mquina. No hemos olvidado el uso de la vibracin del Dual Shock en el primer *Metal Gear Solid*, ni el sensor de movimientos del mando Sixaxis en *MGS4 Guns of the Patriots*. Incluso desarroll un cartucho sensible a la luz solar para *Boktai*, as que podemos asegurar que su nueva incursin aprovechar de algn modo la realidad virtual, y que se desarrollara en primera persona, como ya se anticipaba en los tiroteos de *Metal Gear Solid* y, por supuesto, en el malogrado *P.T. Silent Hills*. Dicho esto, van a regresar las secuencias de vdeo que tanto le gustan (y que muchos echaron en falta en *The Phantom Pain*) y sus temas de cabecera.

Ya nos vamos acercando al desarrollo, pero, ¿y el argumento? Tardaremos en saberlo (aunque, dicho desde el cario, Kojima siempre ha sido un poco "bocazas" con sus proyectos). Yo creo que podemos lanzar una hiptesis realista atendiendo a sus ltimos movimientos.

Queda claro que el juego volver a girar en torno a su obsesin por las mquinas y su relacin con las personas. Es algo que ha demostrado en casi todos sus juegos, y tambin en sus gustos cinematogrficos su pelcula favorita del ao es *Mad Max Furia en la Carretera*, y tambin admira a Shinya Tsukamoto, el director de *Tetsuo* y *Tetsuo II*.

Otros temas que le obsesionan son la maternidad y las mutilaciones... y, si no, que se lo digan al pobre Raiden (o al mismo Snake manco y tuerto de la ltima entrega). Y creo que, cada vez ms, est inclinndose al terror sobrenatural. Con todo esto, ya tenemos una idea de lo que podra estar sucediendo en la cabeza del japons ahora mismo... Ya slo nos queda convencerle de que deje de visitar a otros creadores y se siente, de una vez, en su estudio para trabajar, porque todo apunta a que no tendremos juego hasta 2019.

« Los temas que obsesionan a Kojima son las máquinas, la maternidad y las mutilaciones... y, si no, que se lo digan al pobre Raiden. »



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Hay noticias que parecen de coña y son ciertas... y otras que parecen reales y son más "invents" que el CV de Peter Molyneux. Aquí, las mezclamos todas para que juguéis a adivinar cuál es cuál.

1

LA TRILOGÍA DEL AÑO ES PARA XBOX ONE: GOAT SIMULATOR BUNDLE

Ni *Quantum Break*, ni *Gears 4*, ni *Scalebound* ni *ReCore*: el megatón exclusivo del año no es otro que *Goat Simulator: The Bundle*, la trilogía más ansiada desde *Mass Effect*, que llegará en edición física a Xbox One el próximo 4 de marzo. El célebre simulador de cabras que empezó como una broma incluirá en un mismo "bundle" las dos expansiones descargables *GoatZ*, donde destrozar todo lo que podamos como auténticos cabritos, y *Goat MMO Simulator*, donde podremos elegir entre varias clases (guerrero, rogue, mago, cazador y microondas) y aumentar la experiencia de nuestro mamífero artiodáctilo. Y, ahora que están más de moda que nunca los zombis, el simulador caprino también permite sobrevivir a un apocalipsis zombi en el papel de una cabra. Por fin, un exclusivo de peso: menos balas y más balidos.

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA

XBOX ONE
Goat Simulator THE BUNDLE
12

Pg. 22

Pg. 28



Pg. 33



LA OTRA CARA
Las noticias más increíbles del mes

LA COMUNIDAD
Vuestra visión/risión del sector

LA POLÉMICA
El debate más candente

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2

MICHAEL JACKSON SÍ TRABAJÓ EN SONIC 3

La leyenda urbana ha dejado de serlo: el Rey del Pop sí compuso para *Sonic 3*, pero Sega lo ocultó ante los escándalos sexuales en los que se vio involucrado el artista. Así lo ha confesado el músico que se encargó de modificar su trabajo a base de arreglos. Menudo "Thriller".

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



3

FIRE EMBLEM FATES CENSURARÁ CUALQUIER REFERENCIA HUMANA

La inminente entrega de la saga rolera desarrollada por Intelligent Systems va camino de convertirse en la más recortada del mercado occidental. En primer lugar, Nintendo América decidió eliminar una escena de la versión japonesa en la que un personaje varón consume una extraña poción que le hace sentirse atraído por otro hombre, por considerarlo un contenido de corte homosexual. También se habló de un minijuego censurado que consistía en acariciar al personal con el palitroque (el stylus), y el último rumor apuntaba al recorte de varios trajes de baño. Sin embargo, Nintendo ha decidido eliminar, directamente, a todo personaje humano de la trama para que nadie se sienta aludido por cualquier rasgo facial, de modo que las escenas de diálogos sólo mostrarán los textos sobre fondo negro, aunque aún se estudia cambiar este polémico color para no herir sensibilidades.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

4





KEIJI INAFUNE CONFIESA QUE MIGHTY NO.9 ESTÁ SIN EMPEZAR

Tras los innumerables retrasos que ha sufrido el sucesor espiritual de *Mega Man*, a Keiji Inafune le ha superado la presión y ha acabado por reconocer lo que muchos nos veníamos temiendo. "Seré sincero: todavía no me he puesto con él", ha admitido el creador. "Es de esas cosas que vas dejando hasta que te pilla el toro la noche antes y aún no te has mirado ni los bocetos". Inafune también ha facilitado su número de cuenta bancaria para contratar a un diseñador de niveles, porque, según él mismo admite, se ha gastado los tres millones recaudados vía Kickstarter en "tapar agujeros", y los niveles planteados hasta ahora eran un mero "copia-pega de los primeros *Mega Man* de NES". Nuestro cometido es informar sin opinar, pero ojalá todos los desarrolladores fuesen tan sinceros.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

EL NUEVO JUEGO DE KOJIMA SERÁ UNA "APP" DE SELFIES

5

Desde luego, no era lo que esperábamos del padre de *Metal Gear Solid* como primer proyecto de su debut en solitario, pero nada debería sorprendernos del señor Kojima a estas alturas, ahora que se acaba de hacer "youtuber" con su canal HideoTube. Así pues, hoy sabemos que su primer juego será, más bien, una aplicación para iOS y Android, con el título provisional *Instajima*, que permitirá transformar nuestra cara en la del propio Hideo, añadir filtros "hipster" o sustituir el entorno fotografiado por escenarios emblemáticos de sus juegos, como el pasillo de *P.T.* Ahora, entendemos por qué llevaba meses subiendo a sus redes más "autofotos" que el Pequeño Nicolás: era una simple estrategia de marketing para esta curiosa app. ¿Habrá palo selfie de "metal sólido"?

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



PLAYSTATION NETWORK SE CAE AL SALIR DE UN "AFTER"

6

La pasada madrugada del sábado 7 de febrero, la plataforma de Sony sufrió una aparatosa caída a la salida de un pub en el barrio madrileño de Lavapiés. Según relatan sus amigos, "se suele caer bastante", pero no tanto como para "no levantarse en horas". Tras pasar toda la tarde en observación, PSN se recuperó favorablemente.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA





7

UBISOFT LANZA UN PARCHE QUE AÑADE "BUGS" A RAINBOW SIX

¿Recordáis aquellos tiempos en los que los parches corregían errores de programación? Ahora, si descargas una actualización como la 2.0 de *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, te añade divertidos errores que no existían en las versiones anteriores del juego y que, incluso, agravan fallos que estaban sin corregir. Entre los "bugs" reportados por varios usuarios de Reddit, destacan los personajes que se congelan, problemas al usar el cuchillo y fallos al disparar, recargar munición o liquidar a enemigos que, en lugar de morir dignamente, se quedan de pie esperando al autobús. Lo siguiente será un DLC que reste mapas al juego, o un pase de temporada que reste billetes al jugador. Ah, que de eso ya hay...

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



8

NUEVA PLAYBOX 4 ONE: PARA VOSOTROS, HATERS

Ya nadie podrá llamarnos Sony Consolas; a partir de hoy, MicroSony Consolas, por favor. Y es que el híbrido definitivo que nos hermanará a todos ya es una realidad, gracias a un fan que responde al nombre de Eddie Zarick (sobre todo, cuando le llaman). El tío ha fusionado los sistemas PS4 y Xbox One en un solo dispositivo que, además, es portátil. ¿¡Cómo no se le había ocurrido esto a nadie antes, señores directivos ? Pero la broma (o noticia real) no acaba ahí, ya que incluso se puede reservar al (espas)módico precio de 2.595 dólares. Pues ya es más barato que la realidad virtual.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



9

QUANTUM BREAK CONTARÁ CON LA VOZ DE DANI ROVIRA

Buenas noticias para los usuarios de Xbox One y PC. Finalmente, *Quantum Break* sí vendrá doblado al castellano, y ya ha fichado al onmipresente cómico y actor de "Ocho Apellidos Vascos" para ponerle voz a Jack Joyce. Confiamos en que esté a la altura y no sea peor el "Remedy" que la enfermedad.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

10

DETENIDOS DOS TITIRITEROS DE PUPPETEER POR DECIR MARIONETA

El director y el productor del aclamado plataformas de PS3 han pasado a disposición judicial con motivo de una controvertida función representada en 2013, que incluía lenguaje y escenas inapropiadas para públicos "PEGI 12". Libertad, ya.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



11

UNREAL ENGINE 4 ES UN CAMPO DE NABOS

"Este juego me lo paso con la chorra". Cuántas veces lo habremos pensado y cuán pocas habrá tenido tanto sentido. Tras presenciar incontables recreaciones con el avanzado motor gráfico de Epic Games, un genio ha creado una demo técnica llamada *Dick Puncher*, donde manejamos a un maniquí azul con el miembro al aire y un firme objetivo: derribar docenas de réplicas fálicas a su paso. Sin duda, es una tecnología llena de posibilidades que traerá cola. Ojalá un *Assassin's Dick*...

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA PROMO DEL BRUTAL JUST CAUSE 3

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Just Cause 3* en el formato que prefiráis (a elegir entre PS4 o Xbox One).

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

SOLUCIONES del nº 295

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Falso 5 Verdadero 6 Falso 7 Verdadero 8 Falso 9 Verdadero 10 Falso 11 Verdadero

GANADORES de un juego AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS

▸ María Bescós Ruíz ▸ Alberto J. Orio García ▸ Pau Martínez Caimari

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones.



▸ ***Volver a comprar vuestra revista después de mucho tiempo y emocionarme con el reportaje de vuestros 25 años de historia. He sentido mucha nostalgia al volver a oler papel, jeje.*** **Agus Pérez**

Es que lo perfumamos con la colonia de juventud de Manuel del Campo: Golden AXE. El que de verdad se emocionó fue Daniel Guzmán en la gala de los Hobby Premios cuando se lo llevó nuestra jefa de maquetación.

▸ ***Que cada vez se vean más desarrolladores españoles.***
Gabriel Weirdman
Y que lo digas. Por fin se atreven a salir a la calle y les da el aire.

▸ ***¡Que en dos meses tendremos de vuelta a Nathan Drake Yeaaaah***
Ignacio Márquez
Ojalá no fuese el único Fin del Ladrón que se avecinase en nuestro país.

▸ ***Que mi novia juegue al FIFA 16... aunque a mí no me guste el fútbol.***
Carlos Trujillo
Eres nuestro ídolo. Eso de dejar a tu novia sola con veintidós futbolistas se llama confianza... o fuera de juego.

▸ ***Que, tras años de esperas, tendremos fecha para Final Fantasy XV.***
Unai Carrasco
Ya sólo hay que sumarle los años de retrasos que nos metan... ¡y a disfrutarlo

▸ ***Lo mucho que se parece Naruto UNS 4 al manga y al anime; cada detalle de los jutsus, voces en japonés... Es un juego de 10 y un indispensable si eres fan de este universo Ninja.***
Oscarito Rengifo
De acuerdo, pero la sección de análisis está al fondo del pasillo a la derecha.

▸ ***Mola que Zelda Twilight Princess HD incluya una mazmorra nueva. Ganas de probarlo aumentando...***
Raúl Cortés
Para que luego digan que las figuras amiibo sólo sirven para una cosa: ¡también sirven para coleccionarlas

▸ ***Que los estudios independientes sigan sacando pequeñas joyas para entretenernos horas y horas.***
Dani GM
¡Horas y Oris Ya es paradójico que los indies nos estén dando más joyas que los estudios "de pendientes".

▸ ***Que proliferen cada vez más los disfraces de personajes basados en videojuegos en las fiestad de carnaval, más allá de las ferias o los certámenes cosplay.***
Micke Rockmero

Se nota que no has visto a este señor disfrazado de Quiet de *The Phantom Pain*, y ya vamos adelantando que será nuestro "Cosplayer del Mes" en el próximo número. Nota: los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



▸ ***Que nos tengan aún esperando a saber qué demonios será nueva NX de Nintendo. Vaya con los secretitos....*** **Soldadozombi Sergi**

Y eso que aún no ha revelado el tráiler de su primera serie de misterios: "Expediente NX". ¿Será un híbrido portátil-sobremesa? ¿Será incluso una consola? ¿Y si es un amiibo gigante de Kimishima que nos aplaste a todos? La verdad está ahí fuera... bueno, o en las oficinas de Nintendo en Kioto.

▸ ***Que Street Fighter V y Dead or Alive Xtreme3 sean exclusivos de PS4. ¿Es que no van a pensar en los usuarios de las demás consolas?***
Fernando Arnau Pérez
Y no sólo eso: ¿¡es que nadie va a pensar en los niños ?" Deberían lanzarlos para ordenadores Vtech y no sólo PC.

▸ ***Que no se haya visto nada de Resident Evil 7; como siga así va a estar igual que el país, sin gobierno.***
Miguel Ángel Martín
Antes se produce una invasión zombi del Congreso que un pacto de Estado. Total, todos tienen el mismo "serebro".

▸ ***Que me estoy haciendo viejo y la avalancha de juegos y consolas me está empezando a superar.***
Alejandro de Diego
Pues imagínate a nosotros, que tenemos que acabárnoslos todos y algunos ya peinamos calvas...

▸ ***La nueva y peligrosa táctica usada en consolas con The Division de dar a elegir entre gráficos o frames.***
Wamadeus Molina
Es como elegir entre papá y mamá, pero divorciados y con separación de bienes.

▸ ***La dependencia de Internet. ¿Cómo jugará la gente a Destiny cuando PSN y Xbox Live cierren el servicio?***
Dánilos Pardopoulos
Con una Ouija. El vaso será un DLC.

▸ ***Que Titanfall 2 vaya a tener campaña aparte de su frenético multijugador.***
Adrián Álvarez
2016: el año en que un shooter con campaña era motivo de sorpresa.

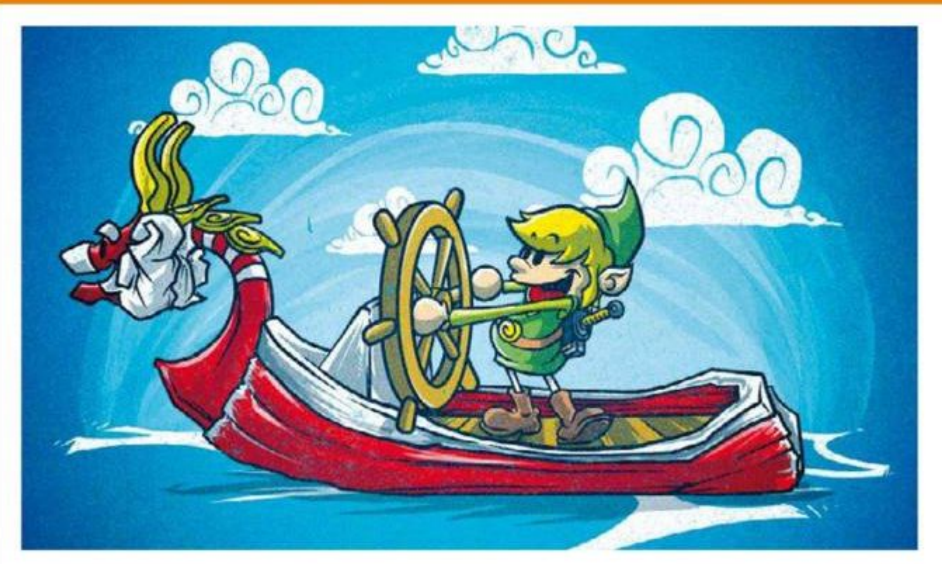
▸ ***Que ya no pongáis un adelanto del próximo número. ¡Traitoooooors***
Alberto Pandiella Montes
Es que ahora se hace aquí. Apunta: El próximo número será... ¡el 297

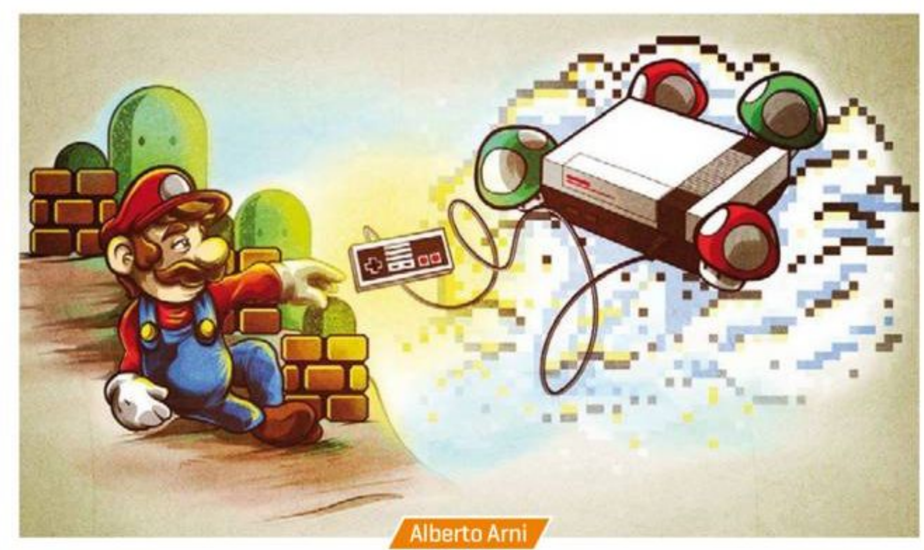


▸ ***Que mire vuestro reportaje de juegos de zombis y al seguir leyendo descubra que el 99,9% de los que van a salir son shooters.*** **Agus Pérez**

Es que si no existieran los shooters, la raza zombi se extinguiría. O sea, como los toros y los animales de caza. Y además es la única forma de controlar su superpoblación, por lo que es un bien social. También puede que las compañías confundan "juegos dispares" con "juegos donde dispares".

GALERÍA FANART





Alberto Arni

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

¡MADRE MIA! COMO SE HA PUESTO CUANDO LE HE DICHO QUE AQUÍ NO ACEPTAMOS "FIGHT MONEY" DE ESE DEL STREET FIGHTER V COMO MONEDA DE PAGO!

¡JO, TÚ TAMBIÉN PODIAS HABER CEDIDO UN POCO! NOS HA DESTROZADO EL CHIRINGUITO Y ENCIMA SE HA ZAMPADO EL PERRITO CALIENTE POR LA CARA...

¡QUE GENIO CIELO SANTO! QUE GENIO MÁS MALO...

LO MEJOR DEL TIMELINE



Pablo Álvarez FACEBOOK

(Sobre CoD 2016) Al igual que AC, Call of Duty es otra saga que necesita un descanso. La diferencia es que Ubi se ha dado cuenta; estos todavía no.



Bardock555 WEB

Lo del no doblaje al castellano de Quantum Break es hasta cierto punto entendible. No pretendáis que en un país que se vende una One por nueve PS4 nos traten igual que en otros.



Ken Da Silva FACEBOOK

Pokémon debió quedarse en la generación Rubí/Zafiro. Lo siguiente es horrible; lo único bueno desde entonces son los remakes.



Zoux WEB

(Sobre Doom) La salsa es el multijugador, espero que pronto desvelen modos online y novedades; qué ganas de matar demonios.



José Luis Sáez FACEBOOK

El negocio se ha convertido en una puñetera rutina en la que lo único que importa es soltar 60 euros al año. Son bonitos, sí... pero son lo MISMO una y otra vez, sólo que vestidos con mapas nuevos. Ya basta.



Javier Hernán FACEBOOK

Buena jugada de Microsoft. Da la posibilidad al que no pueda comprar un PC de la NASA de que se pille una Xbox One. Venderán el doble.



Mask DeMaske WEB

Después de los desorbitados precios de las "otras compañías", la Gran N tiene a huevo sacar un dispositivo low cost de RV y barrer.



Límbert Limachi FACEBOOK

No sé por qué odian a Watchbugs, fue el primer título de mundo abierto donde la ciudad estaba viva y el juego te exigía conocerla de pies a cabeza.



Davirusan WEB

("Kojima y Bleszinski pudieron colaborar en P.T.") Claro, claro, y como actor llamaron a Resines, después de ver el terrorífico final de Los Serrano.



Jugador Veterano WEB

Siempre se ha comprado una consola por su catálogo propio y en eso Wii U cumple. No este remix de juegos intergeneracionales y remasters para todas las consolas.



Esmeralda Escudero FB

Desde el primer momento Yu Suzuki siempre ha querido hacer 5 entregas de Shenmue. ¡Lo malo es que ya tiene una edad y se tiene que dar prisa

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Se busca momento surrealista registrado ante la pantalla... y estos son los más locos del mes. Bienvenidos al hall de la infamia.



CABALLOS ABDUCIDOS

The Witcher 3 **esconde una fauna que es para echarla de comer aparte, pero lo de este noble corcel no es de este mundo.**
Guillermo Agull (email)

"Me marcho, mi planeta me necesita". Menudo caballo en mal estado le han pasado a Geralt. Una de dos: o se ha excedido con los hechizos, o un OVNI le está birlando al podenco en sus narices. Para corregir este bug no hacen falta parches, sino herraduras con Super Glue.



RIFLES DE "PRECISIÓN"

XCOM 2**, el "matamarcianos" de estrategia por turnos para PC, tiene un curioso sistema de cálculo de probabilidad de acierto a la hora de apuntar...**
Duncan (@Dunkman)

¿¡Qué ? ¿Un 65% con el cañón en todo el careto? ¿Dónde habrá que colocárselo para que marque el 100%? Como todos los shooters de estrategia sean tan exigentes, no nos extraña que *Call of Duty* arrase en ventas. Aunque lo mismo tiene el arma al revés y el porcentaje es correcto por rebote del disparo. Qué raros son estos peceros...





PASAJES BÍBLICOS INVOLUNTARIOS

A la izquierda, Lara Croft camina sobre las aguas cual Mesías en *Rise of the Tomb Raider*; a la derecha, homenaje a Lázaro en *Red Dead Redemption* con una escena que hemos titulado "Levántate y anda".
Eros (@ErosVikingore) / El errabunt(@errabunt)

Perdona a los beta-testers, padre: no saben lo que hacen. Desconocíamos que la nueva Lara pesara tan poco y los vaqueros de Rockstar tanto. ¡Gracias a los dos por vuestras capturas Y para los que aún no os hayáis "enterrado", esperamos cada mes vuestros momentos "WTF" en el Twitter de @Hobby_Consolas o por privado de Facebook.

YOUTUBER DEL MES

Pedro Antonio y Miguel Ángel Ruiz
HERMANOS CONSOLAS

Somos dos hermanos de sangre murciana, apasionados de los videojuegos desde que nos salió nuestro primer diente. Nos encantan las videoconsolas, desde la generación de lo los 8 bits hasta hoy. En nuestro canal intentamos transmitir esta pasión a nuestros "Locos de Youtube". Nos gusta enseñar las compras que realizamos e incluimos en nuestro particular museo. Ofrecemos un punto de vista distinto y humorístico de los temas de actualidad y no nos perdemos ni un reportaje de Hobby. ¡Y ahora estamos deseando darle caña a *Dark Souls III* y *Uncharted 4*

▸**CANAL:** HermanosConsolas ▸**TWITTER:** @HermanosConsola



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Duelo de titanes: ¿Cuál es el mejor luchador de todos los tiempos?

1 RYU
24 % DE VOTOS

Con pantalón blanco, 1,75 de altura, 70 kilos de peso y 29 años repartiendo "guantás" en todas las consolas, el maestro del arte marcial Ansatsuken se alza con la victoria absoluta lanzando un Hadouken a todos sus rivales. *Street Fighter V* demuestra que el "potro de Capcom" sigue más en forma que nunca.

2 SUB-ZERO
12% DE VOTOS

El hombre de hielo de *Mortal Kombat*, con 1,90 de estatura, 95 kilos de peso y la "friolera" de 24 años de experiencia a sus espaldas, el ninja enmascarado de origen chino se lleva vuestra medalla de plata en su mayor combate desde *Mortal Kombat X*.

3 JIN KAZAMA
8 % DE VOTOS

El azote de *Tekken*, con pantalón negro, 1,80 m., 75 kilos y 20 años de edad jugable, se conforma con el tercer escalón del podio por detrás de Ryu y Sub-Zero gracias a vuestros votos. Jin no apareció hasta *Tekken 3* y ya prepara su regreso triunfal con *Tekken 7*. Su entrenador Namco, ahora asociado con Bandai, le debe muchos asaltos a su veterano karateka nipón.

4 SCORPION
7 % DE VOTOS

El eterno rival de Sub-Zero, también conocido como Hanzo Hasashi resucitado, sube al ring con sus 1,85 m. y 85 kilos, pero se conforma con la cuarta posición, derrotando, eso sí, a pesos pesados como Kazuya Mishima, Chun-Li, Fulgore y hasta Goku entre más de 300 votos.



LA PREGUNTA TONTA

¿Para qué usarías el móvil de Watch Dogs 2 en el mundo real?

Israel Campillo
"Para quitar el Photoshop y todos los filtros de las fotos cuando quedas con alguien y después aparece otra persona totalmente distinta."

Dani Bueno
"Creo que todos lo usaríamos para lo mismo: hackear el Wi-Fi del vecino y aprovechar para dejar el Candy Crush pasao."

Marcos Fernández
"Si es un Nokia de los de antes, para matar a los enemigos a golpes sin gastar munición."

Sebastián C. Contreras
"Para apagar el estéreo de mis vecinos cuando ponen reguetón."

Alfredo Casanova
"Para hackear la cuentas bancarias de todos los ladrones de este país, quedándome una parte y repartiendo la otra."

Israel Santiago
"Llamadme loco, pero lo usaría para... llamar por teléfono."

Pablo Sempai
"Para leer Hobby Consolas gratis en la página de Axelspringer."

YA SOMOS

336.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

93.800 EN TWITTER
@Hobby_Consolas



SUBEN



UBISOFT, tras anunciar un merecido descanso para *Assassin's Creed*, cuya saga principal volverá en 2017 junto a la secuela de *Watch Dogs*. Esto les permitirá centrarse en la película de *AC*... y pulir con más calma ambos desarrollos.



MY NINTENDO, el nuevo programa de fidelización mediante recompensas, para el que Nintendo prevé 100 millones de usuarios en su primera etapa, y que se pondrá en marcha en marzo junto al lanzamiento de *Miitomo*.



COD: BLACK OPS 3, por superar todas las previsiones de ventas de Activision, tanto en tiendas físicas como digitales, con más de 11 millones de unidades. Además, la saga tuvo a su mayor comunidad de jugadores al cierre del año.



FINAL FANTASY XV revelará por fin fecha de lanzamiento el 30 de marzo. Sí, ahora se anuncian las fechas para anunciar las fechas, pero al fin sabremos cuántos meses faltan para disfrutar de la definitiva "fantasía final".

BAJAN



EL E3 PIERDE A EA, que se desvincula de la feria para presentar su propia conferencia. EA Play será un evento de tres días abierto al público del 12 al 14 de junio. Con lo que animó Pelé el E3 del año pasado... (Guiño, guiño).



LAS CRÍTICAS a Microsoft tras anunciar la versión PC de *Quantum Break* simultánea a la de Xbox One, y por permitir ajustar la configuración gráfica de *The Division* en consolas. "Quantum" más nos den a elegir, mejor...



GUITAR HERO, por no cumplir las expectativas de ventas de Activision con *Guitar Hero: Live*, por lo que ha decidido no lanzar más entregas en esta generación. Las cifras de *Skylanders* tampoco han estado a la altura.



LA PIRATERÍA, que este mes se ha cebado con el formidable *The Witness*. Aunque su creador Jonathan Blow se alegra de que más gente lo esté disfrutando, lamenta que esta lacra pueda complicar sus futuros desarrollos.

COSPLAYER DEL MES



Clint & Jillian Cosplay and Photography

Elle Cosplay
ELIZABETH DE BIOSHOCK



¿Cómo entraste en el mundo cosplayer? Empecé a hacer cosplay en 2008, con 15 años. Mi primer cosplay fue el personaje L, del anime Death Note. Me gustó tanto lo de convertirme en mi personaje favorito por un día y conocí a gente maravillosa en este mundo.

¿Cómo ves el panorama del cosplay en España? Respecto del carácter artístico del cosplay, creo que se valora más en el panorama español que en otros sitios, donde puede tener unas connotaciones más eróticas o pornográficas y no se consideran tan importantes las habilidades de costura, caracterización o interpretación. En el tema de traer cosplayers invitados a eventos, aquí se está empezando a llevar de una forma muy positiva.

¿Cuál es el personaje que más se te ha resistido? Probablemente sea el de Mercy de *Overwatch*, que hice en diciembre para el evento Gamergy. Me llevó unos cuatro meses.

¿Qué consolas tienes y a qué estás jugando? Siempre he sido más de PC, la verdad, jajaja. Pero también soy muy fan de los exclusivos de la Xbox, como la saga *Halo* o *Gears of War*. Estoy esperando con muchas ganas a que salga el *Mass Effect Andromeda*.

¿Se puede vivir de esto? El cosplay es un hobby tremendamente caro y que consume una cantidad brutal de tiempo, materiales, energía y muchos más recursos. Dudo mucho que haya más de 10 ó 15 personas que vivan del cosplay, y ninguna de ellas en España.

¿Cuál será tu próximo cosplay? Uno de los que más ganas tengo de acabar es el de Rey de Star Wars: El Despertar de la Fuerza; amor a primera vista cuando la vi.

- **FACEBOOK:** Elle Cosplay
- **TWITTER:** @Elle_Cojplei

LA POLÉMICA

¿Llegan para quedarse los **juegos episódicos?**

Hitman, Life is Strange, las aventuras de Telltale... ¿Son los juegos por partes algo más que una moda?





Un recurso cada vez más pervertido

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Los juegos "a trocitos" son cada vez ms frecuen - tes, y no parece que la tendencia vaya a frenarse. Creo que funcionan muy bien para determinadas propuestas, como las aventuras gr - ficas. Bien utilizado, el recurso es estupendo para que los estudios con menos recursos puedan sacar adelante sus proyectos. Sin embargo, se acaba pervirtiendo de muchas maneras. El caso de TellTale Games me parece particularmente sangrante, pues quiere abarcar tanto que acaba teniendo un porrn de series simultneas. Peor an es lo que estn em - pezando a hacer las compaas ms pode - rosas, como Square Enix, que va a tantear el terreno con *Hitman* antes de intentar darnos el sablazo del siglo con el "remake" de *Final Fantasy VII*. Resulta que el juego es demasiado grande como para meterlo en un nico disco... A lo mejor, sera bueno dedicarle los recursos que se merece, una vez lanzados ya *Final Fantasy XV* y *Kingdom Hearts III*, en lugar de seguir echando lea a la hoguera de las vanidades... Hasta *Street Fighter V* va a seguir esta frmula a su manera, con el agravante de haberse puesto a la venta sin apenas contenidos. Hay ttulos en los que, incluso, los DLC in - vitan a pensar que se han lanzado por fascculos, como *Destiny* o *Evolve*. Los juegos episdicos son el pan nuestro de cada da, pero a m no me la dan con queso. Yo slo les hinco el diente cuando estn ya bien doraditos crudos, me dan nuseas.

A FAVOR

@_Stuka10
"Creo que han llegado para quedarse, pero, si se quedan, es por culpa de quien los compra. De no ser así, lo dudo."

@aqueloutrado
"Es un modelo que funciona, pero no creo que sea aplicable a todos los géneros. A mí no me molestan."

@Gabo_263
"Los juegos se hacen para tener ganancias. Si no, nadie querría hacerlos."



No hay industria más cambiante

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

No

Est claro que la distribucin digital reinar, y ya lo hace, en el mercado del videojuego. Otra cosa es si la forma predominante de comercializar ese contenido digital sern los juegos epis - dicos, los juegos "free to play" o los juegos al completo, como toda la vida. El modelo "free to play" parece que ha venido para quedarse, cosa que odio, pero los juegos episdicos... Basta con que uno de estos "experimentos" salga mal para que la moda acabe de un modo tan fulminante como la de las hombreras.

No se me ocurre un motivo por el que los juegos episdicos sean mejores para el usuario. Hay quien dice que, as, las desa - rrolladoras pueden probar con propuestas totalmente diferentes para ver si tienen xito, pero no es cierto. Para eso, estaban las demos (otro animal en peligro de extincin). El problema es que, para los estu - dios, es un chollo. Sacan un trozo de juego y, si es un fiasco, no tienen ni que terminarlo. Parece que la industria lo que hace, mediante modelos "free to play", por episodios o con betas abiertas, es convertir al usuario final en una especie de "beta tester", aho- rrndose un buen pellizco. Es una moda que muchas compaas justifican por el auge de las series de televisin, alegando que eso es lo que quiere la gente. Una vez ms, no. Eso mola, pero el juego puede tener una estructura episdica, como *Alan Wake* o *Quantum Break*, sin necesidad de llegar por episodios.

EN CONTRA

@fazocar1987
"Dividir un juego en partes para cobrar aún mas de lo que vale... Está claro que hay una doble intención."

@TheRJ24333
"Esperemos que sea una moda, porque, si no, las telenovelas jugables nos van a invadir."

@Ruizcolina26
"A mí tampoco me gustan los juegos por partes porque, además, siempre hacen esperar de más."

En la encuesta de Twitter ha ganado el



con un **58%** de votos. Participa en: @Hobby_Consolas



Shin Megami Tensei IV: Final

NUEVA RACIÓN DEL ROL MÁS DESAFIANTE

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Atlus

PRECIO
Desde 49,35 € (importación)

LANZAMIENTO
Ya disponible en Japón

La mtica saga de Atlus est histricamente considerada una de las tres ms prestigiosas del rol en Japn (junto a *Dragon Quest* y *Final Fantasy*), y 3DS recibe ahora en exclusiva una entrega ms de su ilustre rama principal.

Con casi tres dcadas a sus espaldas, *Megami Tensei* ha sido mucho ms prolfica experimentando con spin-offs y subsagas (entre ellas la popular *Persona*) que lanzando entregas principales numeradas. La porttil de Nintendo ya tuvo la fortuna de llevarse el *SMT IV* original aunque a nuestras fronteras lleg en ingls, slo en formato digital y con mucho retraso, es uno de los juegos de rol ms profundos, desafiantes, adultos y, en definitiva, recomendables del catlogo de 3DS. Y, a pesar de lo que pueda parecer por su ttulo, este *SMT IV Final* no es una versin mejorada ni nada por el estilo, sino un juego completamente nuevo que nos presenta nuevos protagonistas y un argumento propio, aunque eso s, conectado con su predecesor.

Demonios en Tokio

Como es habitual en la saga, el juego transcurre en un Tokio moderno invadido por demonios. El nuevo prota es un chico que al principio de la partida muere a manos de un demonio, pero una vez en el ms all llega a un acuerdo para revivir a cambio de convertirse en un asesino de dioses. Hay muchos personajes nuevos, y tambin reaparecen algunos de los que conocimos en *SMT IV*, como los samurais Isabeau y Navarre.

A nivel jugable resulta bastante continuista, aunque perfecciona las mecnicas de *SMT IV*. Los combates por turnos son de lo mejor que se ha visto en el gnero, y en ellos resulta fundamental explotar las debilidades de los enemigos para hacer ms dao y obtener turnos extra. Una vez ms hay que reclutar demonios (convencindoles de que se nos unan en pleno combate) y luchar con ellos, y sigue siendo muy importante fusionarlos constantemente para obtener criaturas ms poderosas. Sus desarrolladores aseguran haber escuchado numerosas sugerencias de los jugadores de *SMT IV* para mejorar la experiencia en la mayor medida posible, y aseguran que su objetivo ha sido crear "el RPG nmero uno para 3DS". Adems, est pensado para que todos los amantes del rol puedan disfrutarlo, incluyendo los que no hayan jugado al *SMT IV* original.

Los japoneses ya disfrutan de este prometedor juego sali all el 10 de febrero, y la popular revista Famitsu lo ha valorado con una ms que favorable puntuacin de 35 sobre 40. De momento, su lanzamiento en Occidente no est confirmado. El tiempo dir.





1 Algunos de los personajes luchan con nosotros y nos ofrecen su apoyo, aunque sólo podemos controlar directamente al protagonista y a los demonios reclutados.

2 Podemos hablar con los demonios en plena batalla. Si elegimos las palabras apropiadas se unirán a nosotros, pero cada demonio tiene una psicología diferente.

3 Si aprovechamos las debilidades elementales del enemigo ganamos turnos extra muy útiles. Pero el enemigo también obtiene el mismo beneficio si explota los puntos débiles de nuestro protagonista o nuestros demonios.

4 El nuevo protagonista tiene como nombre oficial Nanashi, que en japonés significa "sin nombre". En su ropa puede leerse parte de la letra de la canción Imagine, de John Lennon.

5 Tokio es la localización habitual de los *Shin Megami Tensei.* La presencia de demonios y dioses trae el caos.

6 Hay nuevos demonios, todos ellos diseñados con mucho gusto y personalidad. Fusionarlos con frecuencia es muy importante.

5



6

プロメテウス
Lv 40 NextEXP 55334
HP 425/ 425 MP 228/ 228
力 54
技 38
魔 66
速 27
運 51
スキル適性
Prev

EL OBJETIVO DE ATLUS HA SIDO CREAR "EL RPG NMERO UNO" PARA LA PORT TIL DE NINTENDO

UNA PROLÍFICA SAGA EN 3DS



Este es el sexto *Shin Megami Tensei* para 3DS, y el tercero específicamente diseñado para ella tras *SMT IV* y *Persona Q* (este último es un "spin-off" exclusivo de la subsaga más exitosa de *SMT*). El catálogo de la portátil también incluye versiones mejoradas de *Devil Summoner: Soul Hackers* (original de Saturn) y los dos *Devil Survivor* (juegos de rol táctico que debutaron en DS). Son títulos muy buenos que vale la pena jugar y todos ellos llegaron a Europa, aunque en inglés.







Adventures of Mana, remake del primer Mana

El predecesor de *Secret of Mana*, que salió para Game Boy y fue aquí conocido en su día como *Mystic Quest*, tiene un nuevo remake para PS Vita, iOS y Android que ha sido bautizado como *Adventures of Mana*. Aunque no hay planes para lanzar la versión de PS Vita fuera de Japón, Square Enix está preguntando a los usuarios.

31.000.000

de figuras amiibo y 21,5 millones de tarjetas amiibo se han vendido ya en todo el mundo.



PS4 limitadas de Dark Souls III y Star Ocean

Así de bonitas lucen estas PS4 de edición limitada, que llegarán pronto al mercado japonés, con motivo de los lanzamientos de *Dark Souls III* y *Star Ocean: Integrity and Faithlessness* respectivamente. Curiosamente, las de *Star Ocean* no incluirán el juego. Y parece complicado que den el salto a Occidente...



Aquí TOKIO



Resolviendo misterios en Detective Pikachu

La sorpresa del último mes ha sido el lanzamiento repentino en Japón de este curioso spin-off de *Pokémon*, en el que un Pikachu muy especial nos ayuda a resolver misterios. ¡Y habla, con un repertorio de palabras mucho más allá del "Pika Pika" Aún no está claro si llegará a Occidente.



Un Dragon Ball con montones de fusiones

El próximo juego de *Dragon Ball* para 3DS tiene como título provisional *Dragon Ball Project Fusion*. Según hemos podido saber a través de las páginas de la revista japonesa V Jump, será un juego de rol en el que podremos realizar fusiones entre un gran número de personajes.

Libro de arte de Genei Ibun Roku #FE



Atlus acaba de lanzar en Japón el libro de arte oficial (con 336 páginas) de este crossover entre *Shin Megami Tensei* y *Fire Emblem* para Wii U, juego que ya está disponible en ese mercado y que llegará a nuestro país este año.





Más personajes confirmados para Dragon Quest Heroes II

Weekly Jump, popular revista japonesa, ha desvelado algunos de los nuevos personajes de *Dragon Quest Heroes II*: Meena y Torneko (*DQ IV*), Carver (*DQ VI*), Maribel y Gabo (*DQ VII*), y Angelo (*DQ VIII*). Se unirán a otros que ya estuvieron en el primero.

3.130.000

unidades de *Dragon Ball Xenoverse* se han vendido ya en todo el mundo



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Sony Computer Ent. y el final de un ciclo

Estaba viendo algo en mi PS3, y entonces ocurri. La pantalla se volvi negra. Mi PS3 se haba colgado. Intent reiniciarla, pero no lo consegu. Cada vez que pona mi dedo sobre el botn de encendido, saltaba el mismo error una luz parpadeante y pitidos... no pintaba bien. Mientras buscaba en Internet la solucin, supe que era el fin de mi PS3 de 1ª generacin. Es un problema extendido, y lo que es peor todas las PS3 del mercado estn destinadas a morir, especialmente las primeras. Mi problema es conocido como "Luz Amarilla de la Muerte", algo similar al "Anillo Rojo" de 360. Este inevitable deceso tiene su origen en los materiales de la refrigeracin de la CPU y GPU. Habr ms factores, ¿pero qu ms da ya?

El blog de Kagotani

"Sony Interactive Ent."

A veces, las coincidencias tienen un significado especial, casi simblico. Mientras buscaba una solucin, lleg la noticia de que Sony Computer Entertainment pasaba a ser Sony Interactive Entertainment, y que su sede central cambiaba de Japn a EE.UU. Se ha hablado mucho de las implicaciones de esta decisin. Hay ms de lo que la nota de prensa da a entender para darse cuenta del rumbo que est tomando Sony.

Empecemos por lo ms obvio el mercado japons. Sony ya ha reducido Japn a una simple pieza ms del mercado asitico. Hay mucho que decir sobre esto, pero lo reduciremos a que, si no sigues haciendo que algo sea divertido y atractivo, la gente se cansar de ello y buscar algo que parezca ms guay y esencial para sus necesidades. Tampoco ayud que muchos desarrolladores se dieran cuenta de que podan obtener ms beneficios en mviles. En definitiva el mercado de videojuegos japons ya no es lo suficientemente interesante como para prestarle la atencin de antao. Tambin es significativo que en el nuevo nombre se reemplace "Computer" por "Interactive".



Un nuevo rumbo

Cuando entrevist a Ken Kutaragi en el pasado, podas sentir su ambicin al hablar de cosas como la tecnologa Cell.

La palabra "Computer" llevaba la marca PlayStation hacia la naturaleza electrnica de la compaa. No podemos olvidar que Sony no es una compaa de videojuegos, sino un gigante de la electrnica de consumo que vio una oportunidad en este sector, como hizo Microsoft desde su posicin de compaa de software.

Tecnologas como los UMD y el chip Cell (entre otras) eran parte de la visin de Sony Computer Ent. por crear algo nuevo en un mundo cada vez ms competitivo. As, al reemplazar "Computer" por "Interactive", PlayStation pierde en cierto modo su visin centrada en el hardware, para estar ms orientada a los servicios. Al adoptar la arquitectura de un PC (no necesariamente uno muy potente), PS4 fue un primer paso en esta direccin. Pero al mismo tiempo, PlayStation es en un dispositivo multiuso, que tiene que competir con aparatos como Apple TV. Aunque a nivel tcnico una PS4 parece intocable frente a un Apple TV (al menos por ahora), sin un ecosistema que ofrecer ni la visin que Apple es capaz de articular creando tendencias, parece que a Sony le espera un camino difcil.

Esto me recuerda a Vaio, el enfoque nico de Sony en el mercado de los ordenadores, que fue muy revolucionario pero con el tiempo perdi su sustancia, se qued en el diseo y no pudo competir contra alternativas ms baratas, ni contra Apple. Mi PS3 ha sido uno de los ltimos intentos industriales de Sony por forjar su propio futuro, uno que no depende de tecnologas o servicios de fuera. Su triste final me recuerda al de aquellas visiones que Sony Computer Ent. tuvo en el pasado. Mientras tanto, llevo 15 minutos echando aire caliente en mi PS3 muerta con un secador. Espero que reviva el tiempo suficiente para transferir mis cosas a mi nueva PS3 Slim (no, no la horrible Super Slim) que acaba de llegarme de Amazon... ■

TECNOLOG AS COMO LOS UMD Y EL CHIP CELL ERAN PARTE DE LA VISI N DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

EL TIEMPO ES UN TESORO ...

"En abril, balas mil". Sony y Microsoft han decidido reinterpretar el refranero popular y, con la llegada de la primavera, dejarán caer un serio chaparrón, con dos exclusivas de manantial llamadas a vender consolas a manta.



UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN

PS4 · Sony · Acción · 27 de abril

Y CADA **TESORO** TIENE SU **COSTE**

Hace tiempo que PlayStation 4 y Xbox One dejaron de ser la "nueva" generacin para convertirse en la actual. Tardaron en arrancar, entre un mar de remasterizaciones y juegos intergeneracionales, pero, en 2015, alcanzaron ya velocidad de crucero, gracias a los desarrollos multiplataforma y a unas cuantas exclusivas de peso, ms abundantes en la consola de Microsoft. A la espera de lo que plantee Nintendo con NX, que debera presentarse como muy tarde en el E3, lo cierto es que PS4 y One llevan un ritmo de ventas muy notable. Llama la atencin, especialmente, la tremenda cifra de la mquina de Sony (36 millones), habida cuenta de que las pocas exclusivas "vendeconsolas" que posee. Tiene *Bloodborne*... y muchas adaptaciones de ttulos de PS3, para quienes no las disfrutaran en su da. Por su parte, las cifras de la mquina de Microsoft (19,5 millones) admiten una doble lectura. Pueden parecer un traspi si se comparan con las de PS4, y ms si se tiene en cuenta el gran catlogo de exclusivas que ha acumulado ya, pero el nmero, por s mismo, es muy bueno. Las razones de la brecha hay que buscarlas en la errtica poltica de comunicacin inicial, en el sobrecoste de 100 euros que supuso Kinect durante medio ao, en el poco arraigo de la marca en ciertos mercados (como Japn) o en la cacareada polmica de las resoluciones.

Una batalla determinante

El mes de abril va a suponer un punto de inflexin en esa guerra entre PS4 y Xbox One, debido al despliegue casi simultneo de dos exclusivas de destruccin masiva, *Uncharted 4* y *Quantum Break*, paridas por dos estudios tan reputados como Naughty Dog y Remedy Entertainment. En el caso de PS4, ser muy interesante ver cmo afecta este lanzamiento tan potente al ritmo de ventas de la consola. En el caso de *Quantum Break*, Microsoft ha sorprendido con el reciente anuncio de que saldr tambin en PC (slo Windows 10) el mismo da que en Xbox One. Esto ya se haba hecho con *Ryse*, *Dead Rising 3* o *Gears of War*, financiados por Microsoft, pero con un margen de meses mayor entre una versin y otra. En lo venidero, parece que ser la regla general. Ser interesante ver las ventas de las dos versiones (que sern "cross-buy", por cierto), con el condicionante de que es una nueva IP que habr que ver cmo cala entre el gran pblico. El futuro se juega en abril. ■

HISTORIAS DE **EXPERTOS** EN



Las decisiones que tomemos en ciertos momentos clave determinarán detalles como la muerte o la supervivencia de algunos personajes en la serie.

Momento de **experimentos**

Q*antum Break* tendr el honor de ser el mximo y casi nico exponen - te de la estrategia multimedia que Microsoft quiso implantar cuando anunci Xbox One. Eso fue antes de que Phil Spencer tomara el mando y se ordenara centrarse en los juegos, cermdose la divisin Xbox Entertainment Studios . As, Remedy Entertainment ha apostado por una frmula tan valiente como indita combinar un juego con una serie de imagen real que estar integrada dentro del propio producto, mediante cuatro episodios, de veinte minutos cada uno, que se intercalam entre los diferentes actos de la aven - tura. Para ello, se ha contado con actores famosos como Shawn Ashmore (*X-Men*), Dominic Monaghan (*El Seor de los Ani - llos*), Aiden Gillen (*Juego de Tronos*) o Lance Reddick (*Fringe*). El juego se centrar en los buenos, mientras que que la serie pondr el foco sobre los malos, de tal modo que algunas decisiones que tomemos en ciertos "puntos de interseccin" influim en la se - rie, cuyo episodio final tendr hasta 40 va - riantes. Eso s, slo habr un final.

Narrativa como hilo conductor

El juego nos pondr en la piel de Jack Joyce, un joven que deber enfrentarse al que fuera su mejor amigo, el cientfico Paul Serene, ahora lder de Monarch, una corporacin que investiga la posibilidad de viajar en el tiempo. Tras un experimento, ambos personajes tendrn la capacidad de manipular el tiempo, yendo al futuro y volviendo al pasado, pero el equilibrio del espacio-tiempo se quebrar y se desatar el caos. Jack deber restaurar el orden, una tarea en la que tendr mucho que decir su hermano, William. Remedy ya ha demostrado de sobra su talento para hacer fluir aventuras a partir de un gran guin (*Alan Wake* y *Max Payne* son paradigmas). Con *Quantum Break*, Sam Lake y los suyos quieren ir an ms lejos. ▪

REMEDY HA SIDO VALIENTE COMBINANDO UN JUEGO CON UNA SERIE DE IMAGEN REAL

Sam, el "renacido" hermano de Nathan Drake, ejercerá un rol de contrapunto similar al de Ellie en *The Last of Us*.



Todo queda en **familia**

Naughty Dog es uno de los estudios ms respetados de la historia de los videojuegos. Se labr la fama con las plataformas de *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*, pero, con el advenimiento de PS3, dio un salto en sus ambiciones, apostando por experiencias ms adultas y narrativas dignas del cine. Fue as como, all por 2007, naci *Uncharted*, una reencarnacin virtual del espritu aventurero de Indiana Jones. La primera entrega no fue particularmente redonda, pero las dos siguientes brillaron con luz propia, como anticipo de la maravilla que acabara por ser *The Last of Us*. Pues bien, con *Uncharted 4*, Naughty Dog va a hacer algo que no haba hecho nunca hasta ahora, es decir, darle continuidad a una saga en ms de una generacin (algo que, previsiblemente, podra repetirse con *The Last of Us*). Curiosamente, ser un "regreso para morir", pues la idea del estudio es que sta sea la ltima entrega de la saga, al menos con Nathan Drake como protagonista.

Las voces de la conciencia

La saga *Uncharted* siempre ha tenido un tono muy desenfadado, pero, tras la deriva oscura que marc *The Last of Us*, es muy probable que, en esta ocasin, veamos un argumento ms maduro. Al final de la tercera entrega, Nathan Drake se cas con Elena Fisher y sent la cabeza, pero, tres aos despus, se ver empujado -una ltima vez- a la bsqueda de un tesoro, ste relacionado con Henry Avery, un pirata del siglo XVII, algo que recuerda, en cierto modo, al viaje de la primera entrega, que tambin tena ambientacin pirata, con Sir Francis Drake y el Dorado.

La culpa de esta recada la tendr la "resurreccin" de Sam, hermano de Nathan, a quien ste crea muerto. No faltar, por supuesto, Victor Sullivan, casi un padre adoptivo para el protagonista. Con ese tringulo familiar a su alrededor, los dilemas morales no tardarn en horadar su mente, como ngeles y demonios. Entre los enemigos, nos encontraremos con una militar a cargo de un ejrcito privado (Nadine Ross) y un cazatesoros sin escrpulos (Rafe Adler), que servirn como contrapunto a la personalidad de Drake. Todo pivotar en torno al lema de que "cada tesoro tiene su coste". ■

DRAKE ESTARÁ RODEADO POR UN TRIÁNGULO FAMILIAR DE ARMAS TOMAR

DISPARANDO CON **BALAS**

El tiempo es oro, y Jack Joyce será un maestro de su uso, aunque no tanto como "el malo de la película", que lo domina desde hace diecisiete años...

Fractura **cuántica**

Los anteriores proyectos de Remedy Entertainment giraban en torno a conceptos jugables sorprendentes. Si *Max Payne* populariz el tiempo bala, *Alan Wake* se sac de la chistera una genial dualidad entre luz y oscuridad. *Quantum Break* no va a ser menos y tambin se desmarcar del sota, caballo y rey del gnero de accin.

El desarrollo ser lineal y combinar secciones de exploracin, plataformeo y accin, siempre con la manipulacin del tiempo presidindolo todo. Al hacer uso de sus poderes, Jack Joyce generar distorsiones y "olas" cunticas entre el pasado y el futuro, algo que, por ejemplo, permitir plantear pequeos puzles espaciales, por medio de objetos cuya posicin variar segn el momento exacto del tiempo en el que nos encontremos. Asimismo, al movernos por los escenarios, deberemos ejecutar numerosos saltos para saltar por tablones o engancharnos a barandillas, y no sern pocos los momentos en los que veremos cmo todo se derrumba a nuestro alrededor.

Disparos a quemarropa

Quantum Break pondr en entredicho las leyes de la fsica, y eso afectar a los tiroteos, que se podrn abordar de mltiples maneras, segn la situacin. En ese sentido, aunque habr coberturas, su uso no ser prioritario, ya que el hecho de poder distorsionar el tiempo nos pondr en ventaja sobre los enemigos ms dbiles y, paralelamente, no nos proteger cuando sean los rivales ms duros los que fracturen el espacio-tiempo. Por lo general, manejaremos a Jack Joyce, pero su nmesis, Paul Serene, tambin tendr sus momentos de gloria... ■

COMO MAX PAYNE Y ALAN WAKE ANTES, EL JUEGO NO SERÁ UN SOTA, CABALLO Y REY

MANIPULANDO EL TIEMPO PARA CONVERTIR UN SHOOTER EN TERCERA PERSONA EN UN JUEGO DISTINTO

A grandes rasgos, *Quantum Break* se podría considerar un juego de tiros con coberturas, pero el poder de Jack Joyce para manipular el tiempo hará que sea completamente diferente a cualquier otro título.



Jugando con el espacio-tiempo, el protagonista podrá congelar la acción, teletransportarse, generar explosiones, crear un escudo protector, desplazarse a gran velocidad...



Los poderes temporales se podrán mejorar con un recurso llamado "chronon": reducir el tiempo de carga entre un uso y el siguiente, aumentar el rango de alcance...



Los enemigos más fuertes, que irán acorazados, también serán capaces de manipular el tiempo, algo que utilizarán para abordarnos a traición. Habrá que estar ojo avizor.

DE DISTINTO **CALIBRE**

Aunque Naughty Dog niega que se haya inspirado en los *Tomb Raider* recientes, el uso del gancho recordará mucho al de las aventuras de Lara Croft.

Triquiñuelas de **perro viejo**

La polivalencia es una de las seas de identidad de Nathan Drake, un aventurero que no tiene reparos en trepar como un mono o disparar como un soldado. Cuando se hizo famoso, tena maneras de Lara Croft luego, fue la herona quien se inspir en l. Ahora, la retroalimentacin vuelve a darse en sentido inverso, pero sin dejar a un lado su personalidad, para goce y disfrute del personal de PlayStation 4.

Lo primero que llamar la atencin de *Uncharted 4* ser la escalada, ms imprevisible y variada que antes, pues Drake dispondr de un cuchillo para clavarlo en las piedras porosas y muchos agarres se vendrn abajo por su propio peso, algo que habr que resolver por medio de "Quick Time Events". Esto entroncar con una mayor verticalidad de los escenarios. El protagonista contar tambin con un gancho que dar muchsimo juego, para subir por paredes verticales, balancearse o, directamente, superar una distancia a priori insalvable.

Un campo de batalla mvil

Las secciones de accin contarn con mejoras. El apuntado de las armas se ha calibrado, igual que el combate cuerpo a cuerpo, que resultar ms orgnico. La IA tambin se ha mejorado, y el propio entorno influir determinantemente, pues muchas coberturas se vendrn abajo con los balazos. Se dar pie incluso al sigilo, pues podremos aprovechar el relieve o la vegetacin para ocultarnos de ojos curiosos.

El modo Historia ser la piedra angular, pero tambin contar con un multijugador repleto de detalles originales, como el uso de objetos mgicos, invocar aliados... etc. ■

EL MODO HISTORIA SERÁ LA BASE, PERO EL MULTIJUGADOR AMPLIARÁ LA EXPERIENCIA

LA AVENTURA MÁS GRANDE DE LA SAGA, Y SIN RELACIÓN ALGUNA CON EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL

Es difícil innovar dentro de una saga tan asentada, pero Naughty Dog ha metido elementos que harán que esta entrega sea la más completa. No temáis: no tendrá nada que ver con la cuarta película de *Indiana Jones*.



Los escenarios serán más abiertos, lo que se traducirá en diversas rutas para avanzar. El desarrollo será lineal, pero los coleccionables se beneficiarán de esta ampliación.



Los vehículos cobrarán peso y habrá hasta momentos de conducción. Asimismo, habrá escenas "coreografiadas" en las que pelearemos saltando entre todoterrenos, motos...



El multijugador online sólo tendrá vertiente competitiva, en principio, a diferencia de los anteriores, que tenían misiones cooperativas. Los personajes serán viejos conocidos.



La imagen jugará con las ilusiones y, a veces, veremos un escenario cambiar de repente ante nuestros ojos.

Los tonos grises y anaranjados serán muy frecuentes cuando Jack Joyce dé rienda suelta a sus poderes temporales.

Fluctuaciones del espacio-tiempo

Remedy se toma su tiempo para cada proyecto. Basta con ver que *Quantum Break* saldr seis aos despus de su anterior trabajo, *Alan Wake*. De las "second party" que existen actualmente, la finlandesa es una de las ms reputadas . El estudio cuenta con su propio motor grfi - co, denominado Northlight, y lleva impreso en su ADN el gen de la accin cinemato - grfica. Por eso, con *QB*, se va a sentir en su salsa. No en vano, podra decirse que estas nuevas distorsiones temporales son herederas del tiempo bala de *Max Payne*.

Hay que destacar el enorme despliegue tcnico que ha hecho Remedy para que el juego parezca una pelcula, empezando por el casting de personajes, la captura de movimientos y el escaneado facial. Remedy es de los pocos estudios que, a la hora de la verdad, suelen replicar tal cual a los actores con los que se ha grabado. Y no es slo por - que vaya a haber una serie de imagen real, pues esto suceda ya en *Max Payne* (el protagonista era, directamente, el director Sam Lake). El hecho de que no slo se haya crea - do un videojuego, sino tambin una serie (producida por Lifeboat Studios), da cuenta de los mastodnticos valores de produccin. Curiosamente, *Alan Wake* tambin tuvo una miniserie, llamada *Bright Falls*.

El encanto de lo industrial

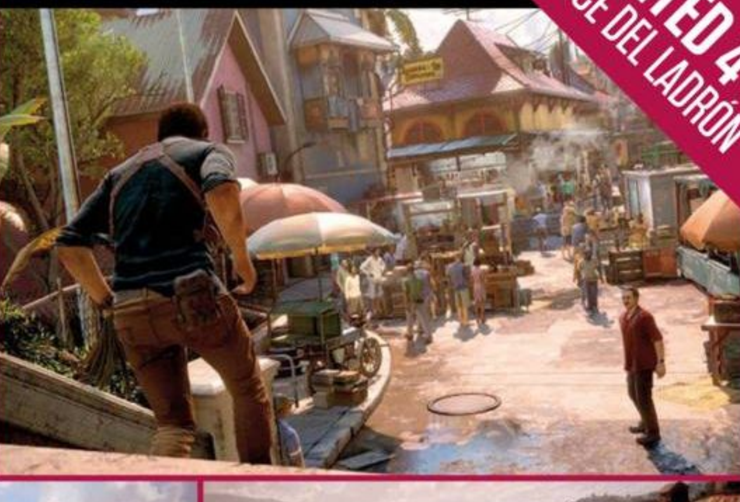
El apartado tcnico de *Quantum Break* ser uno de los ms bestias de la generacin y, de hecho, la versin de PC requerir un equipo potente para desenvolverse con soltura. Los personajes sern slo una parte de un conjunto que se gustar a s mismo con sus efectos y sus distorsiones, que se traducirn en una atmsfera ligeramente "industrial". El realismo estar a la orden del da, pero habr detalles que darn un toque especial, sobre todo en forma de color. As, al manipular el tiempo, la paleta cromtica palidecer hacia el blanco y negro, mientras que, al disparar o usar cierto poder, sern un ocre exacerbado y el rojo los que tomen la vez. Lo nico negativo es que el juego llega - r slo con voces en ingls y subttulos en castellano. Microsoft afirma que no se han doblado los dilogos por la "naturaleza ni - ca" del producto, pero esto se contradice con el hecho de que s se haya adaptado al espa - ol de Latinoamrica o al portugus.

EL JUEGO SE GUSTARÁ A SÍ MISMO CON SUS EFECTOS Y SUS DISTORSIONES

CONTRA **PAISAJES** DE ENSUEÑO



Los efectos ambientales, como el viento, la lluvia o el oleaje, entroncarán con una gran distancia de dibujado.





Drake y Sully experimentarán una intensa escaramuza y una huida en coche, en la República Democrática del Congo.



África, ¡qué hermosa eres!

Jugar a *Uncharted* es hacer turismo, y esta cuarta entrega nos llevar de viaje a frica, pues el objetivo de los hermanos Drake ser encontrar Libertalia, la utopa que el pirata Henry Avery habra erigido en lo ms profundo de Madagascar. PS4 ya ha visto escenarios detallados, en ttulos como *Bloodborne* o *The Order 1886*, pero *El desenlace del ladrn* est llamado a deslumbrarnos con su belleza paisajstica junglas, picos nevados, acantilados costeros, populosos mercados... Por si tan salvajes entornos no fueran suficiente, los efectos ambientales brillarn con luz propia.

Naughty Dog ha sido siempre uno de los estudios que mayor partido tcnico han sacado a las mquinas de Sony y, esta vez, puede que se acerquen a su techo casi de primeras. No hay que olvidar que, antes de centrarse en este proyecto, el equipo hizo un importante esfuerzo para familiarizarse con el hardware de la mano de la remasterizacin de *The Last of Us*, algo que contrasta con la poltica de casi todas las compaas de ceder estas adaptaciones a estudios externos. El grado de detalle anatmico de los personajes ser tremendo, tanto por las facciones como por las animaciones. Conjugado con las escenas de vdeo, la narrativa y la espectacular guionizacin de algunas secuencias de accin, esto har que la aventura tenga muy poco que envidiar a muchas pelculas de Hollywood.

A ritmo de orquesta

En su afn por lo cinematogrfico desde el salto a PS3, todos los proyectos de Naughty Dog se caracterizan por su puntilloso acabado. De la msica an no se han dado grandes detalles, pero baste con recordar lo sobresalientes que eran las de los tres anteriores o el hecho de que, para *The Last of Us*, se contara con un doble ganador del Oscar como Gustavo Santaolalla. Esta vez, se ha optado por darle la batuta a un nuevo compositor, Henry Jackmann, que ha trabajado en *Just Cause 3* y en pelculas de la talla de *Capitn Amrica El Soldado de Invierno* o *X-Men Primera Generacin* . Como es habitual en todas las producciones de Sony, el juego llegar doblado al castellano, con la ya icnica voz de Roberto Encinas en el papel de Nathan Drake y la de Gabriel Jimnez (Lobezno, en *X-Men*) como Sam. ■

NAUGHTY DOG CONOCÍA EL HARDWARE DE ANTEMANO, GRACIAS A THE LAST OF US

DOS **EXCLUSIVAS** CON



SOCIEDAD CON EL MEJOR ESCRITOR

Microsoft lanzará un pack especial que incluirá una Xbox One blanca de 500 GB con *Quantum Break* en digital y catorce días de Xbox Live Gold. Costará 399,95 €. Como en la edición estándar del juego que se venderá por separado, se incluirá el genial *Alan Wake* junto con los DLC *El escritor* y *La señal*, para poder jugarlo gracias a la retrocompatibilidad. Con un 2x1 como éste, da gusto.

El **tiempo** es poder

Q*uantum Break* es un proyecto arriesgado, pero tambin muy original. Al mismo tiempo, va a tener reminiscencias de lo que iba a ser Xbox One y al final no fue, adems de servir como piedra de toque para la nueva estrategia de Microsoft en los videojuegos. Plantear una nueva IP nunca es fcil en una industria tan apegada a "lo bueno conocido", pero *Quantum Break* tiene visos de convertirse en algo diferente, con sus viajes en el tiempo, un tema que, curiosamente, est de moda ahora mismo, tras la constatacin de que las ondas gravitacionales (vibraciones en el espacio-tiempo) existen, tal y como haba apuntado Albert Einstein. Lo que ms llama la atencin es, sin duda, la narrativa transversal adosada a una serie de televisin, lo que, unido al buen quehacer histrico de Remedy Entertainment, es motivo ms que suficiente para esperarse lo mejor.

Estrategia a dos bandas

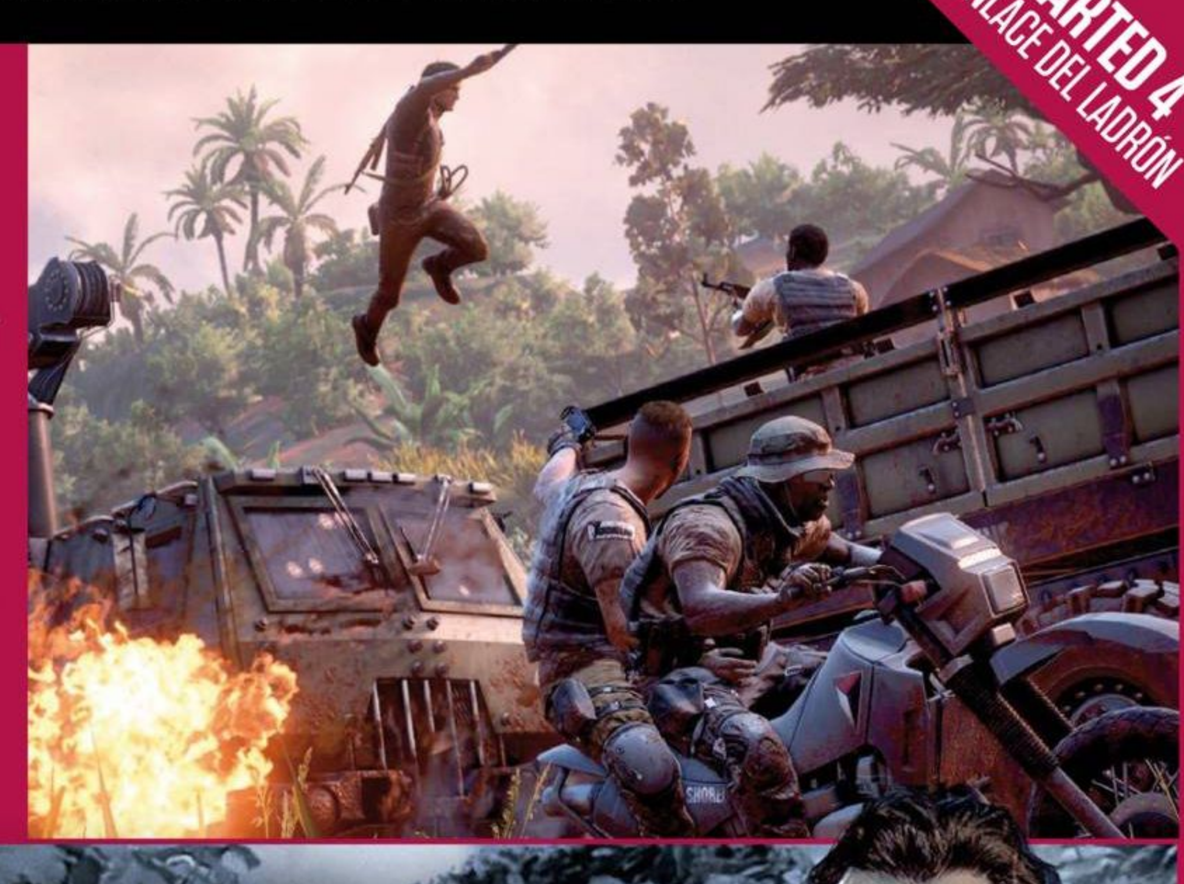
El anuncio de que saldr tambin en Windows 10 ha supuesto un shock, pero se enmarca dentro de los movimientos recientes de Microsoft, que tiene en los ordenadores su principal campo de negocio y que no quiere desperdiciar ese pastel, aunque ello suponga que un juego deje de ser exclusivo de Xbox (tambin pasar con *Fable Legends*, *Gigantic* o *Cuphead*). Histricamente, el PC y las consolas no se han considerado competencia directa, y es algo que, en buena medida, sigue vigente, como tambin demuestra Sony con exclusivas "parciales" como *Street Fighter V*, *No Man's Sky*, *Shenmue 3* o el prximo juego de Kojima, aunque con la diferencia de que esos desarrollos son de "third parties". S llama la atencin la ausencia de doblaje en Espaa, lo que podra interpretarse como un arrojamiento de toalla en un pas donde PlayStation es casi religin. Aun as, *Quantum Break* promete dinamitar el continuo espacio-tiempo. ■

QUANTUM BREAK REPRESENTA LO QUE IBA A SER XBOX ONE Y LO QUE VA A SER



TESOROS COMO LOS DE LIBERTALIA

Habrá una edición limitada de PS4 que incluirá una copia física de *Uncharted 4*, disco duro de 1 TB y la consola con un diseño azulado y la silueta de Nathan Drake. Asimismo, el juego se venderá en tres ediciones: la estándar, la especial (incluirá una caja metálica, un libro de arte, pegatinas y objetos para el multijugador) y la coleccionista (añadirá una figura a todo el contenido de la edición intermedia).



Una **jubilación** dorada

U*ncharted* es una de las sagas ms destacadas de la historia de Sony, como demuestra el hecho de que vaya a haber una cuarta entrega. Quizs no vaya a tener el factor sorpresa de su lado, pero es evidente que Naughty Dog no yerra nunca sus cavilados tiros. Para poner de relieve el impacto que el juego puede tener, basta con fijarse en las ventas de las tres entregas previas 4,92, 6,68 y 6,79 millones, respectivamente, a los que cabra aadir 3,69 de la triple remasterizacin lanzada en PS4 y 1,65 de la entrega de PS Vita, segn VG Chartz. Hablamos de una saga capaz de hipnotizar al pblico y convencerle de que quiere la consola en la que se contonee.

El ltimo de Nathan Drake

Los responsables del juego ya han dicho que esta entrega supondr el cierre de una era, y, pese a lo continuista que pudiera parecer, podra conllevar cambios notorios. Naughty Dog viene de firmar un clsico como *The Last of Us*, y se da la circunstancia de que sus mximos responsables, Bruce Straley y Neil Druckmann, tomaron las riendas del proyecto cuando Amy Hennig, pieza clave como directora creativa y guionista de los *Uncharted* previos, abandon el estudio sin que se dieran muchas explicaciones, algo que habra hecho perder ocho meses de trabajo, ya que los nuevos responsables queran imponer su sello. Habr que ver qu derroteros toma el argumento, pero el cuadro familiar que se plantea de antemano y el mantra de que "cada tesoro tiene su coste" invitan a pensar que podramos ver algo ms crudo, aunque, por supuesto, no faltar el humor inherente al protagonista.

Tenemos ganas de ver cmo es la ltima gran aventura de Drake, aunque, a priori, nos disgusta que ya se haya anunciado un DLC que aadir una nueva historia. Las entregas anteriores no tuvieron, pero Naughty Dog ya se subi a ese carro con *The Last of Us*. En cualquier caso, el desenlace est cerca, y nos morimos de ganas por vivirlo. ■

BRUCE STRALEY Y NEIL DRUCKMANN HAN TOMADO EL TESTIGO DE AMY HENNIG

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

LEGO STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA

PS4-PS3-XO-360-WiiU-3DS-Vita-PC ■ Warner ■ Acción ■ 28 de junio



Si pensabas que *Disney Infinity 3.0* iba a ser el único juego en recrear El Despertar de la Fuerza, gran error. En junio, LEGO nos sorprenderá con su versión...



LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza va a recrear los momentos clave de la peli... y mucho más.



UN PUENTE ENTRE DOS EPISODIOS...

Este nuevo *LEGO Star Wars* se va a centrar en la nueva película... pero no solo eso. También va a ofrecer niveles basados en El Retorno del Jedi (reviviremos el duelo con el Emperador, con nuevas mecánicas) y otros de nuevo cuño que añadirán planetas y personajes al universo Star Wars.



Finn, Rey, BB-8, Han, Chewie y 200 personajes más del universo Star Wars se darán cita en el juego.

Ha pasado ms de una dcada desde que Travellers Tales y LEGO unieron sus talentos para recrear, con los famosos ladrillos daneses, la triloga de precuelas de Star Wars en un videojuego con unas seas de identidad muy claras una inteligente mezcla de accin, plataformas y humor para toda la familia y fidelidad al material original. El xito no tard en llegar y les permiti adaptar tambin la triloga original y otros xitos del cine, desde Harry Potter a los ms recientes Vengadores, y erigir un imperio en torno a este estilo de juego. As, era cuestin de tiempo que Warner Bros. y Travellers Tales anunciaran la adaptacin LEGO de la exitosa El Despertar de la Fuerza.

Una adaptacin que, vaya por delante, no va a reinventar la rueda y va a descansar sobre unos mimbres conocidos, porque... ¿para qu cambiar algo que funciona? As, en *LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza* no van a faltar los saltos, los disparos, los puzles, el cooperativo, los mundos abiertos o las toneladas de secretos y desbloqueables que tan bien han funcionado en el pasado. Y todo ello con novedades para la ocasin, claro.

Un universo "expandido"

Frente a los anteriores juegos de *LEGO Star Wars*, que recopilaban 3 6 pelculas (o dos temporadas de Las Guerras Clon), la gran incgnita para muchos era como iban a ofrecer un ttulo con entidad y contenido a la altura. La respuesta es sencilla *LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza* no se va a centrar solo en la pelcula. El juego ofrecer un total de 18 niveles, contenido adicional incluido, de los cuales, 10 se centram en la pelcula y sus momentos estelares, como el asalto a la base Starkiller o la persecucin del Halcn Milenario, por parte de varios cazas Tie, en el interior del Destructor Imperial estrellado en Jakku. Entre los 8 niveles restantes va a haber de todo un poco, desde un "refresco" del final de El Retorno del Jedi (reviviremos parte de la batalla de Endor, el duelo contra el Emperador...) a algn que otro nivel original que va a formar parte del canon del universo Star Wars (aadim nuevos planetas y personajes aprobados por Lucasfilm) o incluso que abordam grandes incgnitas, como los hechos que se esconden tras el brazo rojo de C3PO.



Travellers Tales no quiere desvelar ms sorpresas an, pero ha dejado caer que para acceder a algunos de ellos tendremos que cumplir algunos requisitos,

EL DESPERTAR DE LEGO AMPLÍA EL "CANON" DE STAR WARS CON ELEMENTOS ORIGINALES

como pas en *LEGO Marvel Super Heroes*. Es decir, en algunos casos sern un "extra" que no ser necesario superar para completar la trama central del juego. En este sentido, se dice que podremos jugar la captura de los Rathtar (la mercanca que llevan Han y Chewie en el film).

Una galaxia para explorar

Y si 18 niveles te parecen pocos (aunque estn en sintona con lo visto en los ltimos juegos de LEGO), *El Despertar de la Fuerza* ofrecer adems 5 mundos abiertos para explorar. No todos sern igual de grandes ni ofrecem la misma cantidad >

UNA FIEL RECREACIÓN A BASE DE LADRILLOS

Warner ya ha desvelado el primer trailer del juego, y es toda una declaración de intenciones. No solo recrea toma a toma el primer trailer de la película, sino que además, deja por el camino una buena colección de gags y humor al habitual estilo de las producciones LEGO. Y como siempre, recrean hasta el último detalle, como el sudor de Finn al aterrizar en Jakku tras desertar.



EL DESPERTAR. La película se llama El Despertar de la Fuerza por algo, y en el trailer no podía faltar... ¡el despertador



FIDELIDAD. Hasta en el más mínimo detalle, como el crepitar del sable de Kylo, que también dará pie a gags...



HÉROES. Rey, Finn, Poe, Han, Chewie... todos estarán recreados en el juego explotando su faceta más cómica.

de tareas secundarias, pero entre ellos encontraremos los mencionados Jakku (el desrtico planeta hogar de Rey) y la Base Starkiller, as como el castillo de Maz Kanata en Takodama, D'qar o el mismsimo Halcn Milenario. ¿Y qu tal os suena la inclusin de ms de 200 figuras basadas en la saga? ¿Y poder pilotar ms de 40 vehculos, desde vehculos enormes a los llamados microfighters? Como todos los dems elementos, todo lo que veas en el juego es susceptible de ser creado con piezas LEGO...

¿Y las novedades jugables?

Sobre esta slida base ya establecida, se han aadido algunas nuevas mecnicas, como minijuegos y puzles para superar algunas situaciones (con R2D2 o BB-8 no faltam los paneles con engranajes), una mayor sensacin de libertad y "mundo abierto" en algunos combates con naves y otros aadidos. Pero las grandes novedades se concentram en torno a dos reas, que reflejam dos facetas muy distintas. Por un lado, recrear el espritu de la pelcula los pupilos de la fuerza son minora, mientras que los rebeldes y las tropas de la Primera Orden son mayora y estn equipados con blasters.

As, los tiroteos y la accin ofrecern mayor diversidad, incluyendo mecnicas de shooter con coberturas y tiroteos "en parte puzles" en los que intervendm las habilidades de los personajes. No ser raro verse rodeado por una emboscada de enemigos que se ocultan y que dam pie a intensos tiroteos como los que vimos en Endor... Habr "headshots" s, pero con el humor tpico de LEGO (cascos que se giran y dejan "ciego" al personaje...). Esto no impedir que tambin se recreen los duelos con sable de luz.

La otra gran novedad ser plasmar la capacidad creativa de las piezas danesas. Hasta ahora, en anteriores juegos LEGO, al destruir ciertos elementos del entorno, apareca una montaa de piezas que nos permita construir de forma automtica el objeto que necesitbamos para avanzar (un trampoln, un arma fija...). La novedad aqu es la llamada "construccin mltiple" y consistir en que estas montaas de piezas nos ofrecem ms de una opcin de construccin. As, al empezar a interactuar con las piezas, aparecern difuminados dos o tres objetos que podremos construir. Bastar con elegir cual queremos para que se materialice. ¿Qu vas abre esto? Pues muchas y diversas. Por un lado, nos permitir resolver una misma situacin de dos o ms maneras distintas (algunas de ellas siempre apostando por el humor absurdo) por otro, una construccin puede abrirnos un nuevo camino para, por ejemplo, recoger un minikit. Tambin ham que los niveles sean rejugables porque, en ocasiones, estas montaas de piezas solo nos permitim crear un objeto (y no podremos reutilizarlas).

Y todo, con un despliegue grfico ms refinado (tendremos la sensacin de que pasan ms cosas en pantalla, con ms explosiones, ms disparos, ms referencias cmicas...), que descansar, como siempre, en un ingenioso humor para todos los pblicos y un respeto por el film original fuera de toda duda. ■



■ Ciertos elementos, como estos droides o los microfighters se han añadido bajo la supervisión de Lucasfilm.

LA FUERZA DESPERTARÁ EN TODAS LAS CONSOLAS A LA VENTA (Y EL PC)





TOMA A TOMA. El juego recreará plano a plano los momentos clave de la peli, como el despliegue de los X-Wing antes de comenzar el combate aéreo en Takodana. Y no será el único momento...





HABLAMOS CON TIM WILEMAN

Productor Asociado en TT Games

LEGO Star Wars fue el juego LEGO con el que empezó todo. ¿Qué se siente al volver a trabajar de nuevo con la licencia 10 años después?
Para el equipo es un enorme honor trabajar de nuevo en *LEGO Star Wars.* Fue la serie pionera de los juegos LEGO y tiene un sitio especial en nuestro corazón, como fans de Star Wars y de los juegos originales.

¿Qué ha cambiado en Travellers Tales en estos casi 11 años?
Con los años la tecnología se ha vuelto cada vez mejor, lo que nos permite innovar en cada nuevo proyecto y hacer uso de esa experiencia cuando desarrollamos nuestros juegos. Es excitante echar la vista atrás y ver lo lejos que han llegado los juegos LEGO en 10 años, desde el primer *LEGO Star Wars* a donde estamos ahora con *El Despertar de la Fuerza.*

El Despertar de la Fuerza será el único juego de _LEGO Star Wars_ que abarcará solo una película. En términos de contenido (niveles, coleccionables, secretos...), ¿será igual de grande que otros juegos LEGO?
LEGO Star Wars ofrecerá un buen número de niveles repletos de diversión, misiones y coleccionables al nivel de lo que los fans esperan de un juego LEGO. Pero siempre intentamos ir más lejos con cada proyecto, por lo habrá un montón de nuevos elementos molones, nuevas mecánicas de juego, personajes, vehículos y localizaciones del universo Star Wars para explorar y jugar. Y aunque el juego principal permitirá a los fans revivir El Despertar de la Fuerza con el épico estilo LEGO, cuanto más juegues más descubrirás en los nuevos niveles de la historia, ambientados entre El Retorno del Jedi y la nueva película.

Un aspecto que gusta mucho a los jugadores son los mundos abiertos. ¿Qué ofrecerá en este sentido _El Despertar de la Fuerza_?
Habrá un montón de localizaciones para descubrir, desde las arenosas llanuras de Jakku -sembradas con Destructores estrellados- a la fuertemente vigilada base Starkiller. Queremos dar a los jugadores la posibilidad de explorar estos entornos mientras avanzan en la historia. Además, los jugadores podrán subir al legendario Halcón Milenario y explorar sus pasillos, encontrar sus áreas secretas con coleccionables...

El núcleo central de los juegos LEGO, aún con ajustes aquí y allá, ha permanecido intacto. ¿Puedes adelantarnos si veremos novedades?
El Despertar de la Fuerza nos ha dado la oportunidad de mirar atrás y mejorar elementos fijos. Mecánicas como la construcción con ladrillos LEGO era una de las cosas que queríamos llevar más lejos. Aquí entrará en juego el sistema "Multi-construcción". Permitirá al jugador construir distintas soluciones para un puzle y avanzar de distintas maneras. Así, ante un grupo de Stormtroopers refugiados bajo un escudo podremos crear un "Droide Cangrejo Asesino" - que irá bajo tierra para acabar con ellos - o construir una máquina de palomitas para que salgan a comerlas. Esto añade una capa más al juego e invita al jugador a pensar.

Si tuvieras que resumir sus virtudes en una frase, sería...
LEGO El Despertar de la Fuerza ofrecerá una galaxia de contenido, y volverá a contar la épica película como solo LEGO sabe, añadiendo niveles que contarán las aventuras entre el Episodio VI y el nuevo film y con nueva jugabilidad, como la "multi-construcción" o las batallas de blasters.



BIO

Cargo: Tim es es productor asociado en TT Games y actualmente está trabajando en *LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza.*

Inicios: Lleva en la compañía 5 años, aunque antes ocupó distintos puestos en Virgin Interactive y Electronic Arts.

Puestos en TT: Comenzó en el departamento de calidad y testeo con *LEGO Star Wars III*, para posteriormente ocupar el puesto de productor asociado en *LEGO City Undercover.*

Otros títulos: Tim también ha trabajado en otros títulos de la licencia LEGO, como *LEGO Friends, LEGO Star Wars Microfighters, LEGO El Señor de los Anillos, LEGO Batman 2: DC Super Héroes, LEGO El Hobbit* y *LEGO Jurasic World.*

UN FENÓMENO SIN LÍMITES

La línea de juguetes LEGO Star Wars ha sido uno de los regalos estrella de las pasadas navidades, con la inmensa mayoría de modelos agotados antes del 5 de enero. Un "arrase" que ha hecho que LEGO sea incapaz de cubrir la demanda (se rumorea que LEGO Dimensions no llegó a España porque no hay piezas para todos los países). Para remediarlo, LEGO va a abrir dos megafábricas más...



INDIES, UN NUEVO RUMBO

Los juegos indies cada vez gozan de mayor respeto por parte de la comunidad de jugadores pero, de un tiempo a esta parte, algunos de estos desarrollos se han visto despojados de su naturaleza.

Por **Sergio Martín**
@replicante64

The Witness. Para muchos, es una obra maestra contempornea para PS4 y PC, uno de los ltimos ejemplos de lo que puede dar de s una produccin independiente verdaderamente cuidada, dotada de una prolongada duracin y agraciada con altas dosis de originalidad. A pesar de esto, la llegada de esta ambiciosa produccin del creador Jonathan Blow, el padre de *Braid*, ha sido el detonante para que parte de la comunidad de usuarios ponga el grito en el cielo. ¿La razn? Su precio de venta, 36,99 euros nada menos, mucho ms elevado de lo habitual para un ttulo indie.

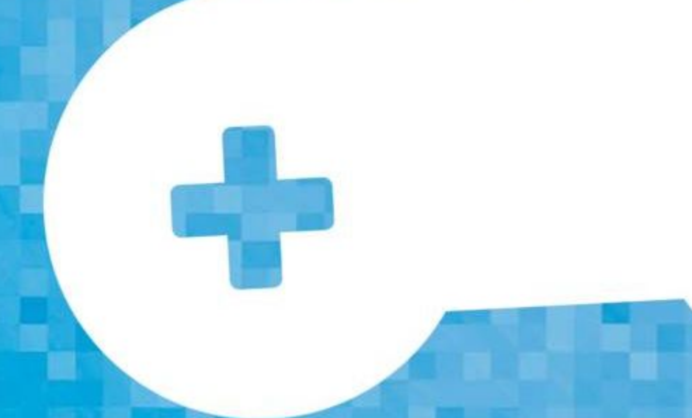
Producciones de garaje

Con la llegada de los diversos soportes digitales, como Xbox Live, PSN, Steam o eShop, entre otros, muchos estudios (o, simplemente, agrupaciones de amigos) vieron el cielo abierto para desarrollar sus propios ttulos independientes. Fue algo as como una vuelta a la situacin vi - vida durante los primeros compases de esta industria del videojuego, donde bastaba slo una buena idea para plasmarla de manera humilde con trabajo y dedicacin por un nmero de per - sonas reducido y, muchas veces, no profesionales. As es como surgieron los desarrollos pura - mente indies, los cuales trajeron savia nueva a este sector y que muchos de nosotros admiramos profundamente por este mismo motivo.

Pero todo esto ha cambiado bastante durante los ltimos aos. Y es que, de un tiempo a esta parte, cada vez cuesta ms discernir entre un ttulo indie y una produccin de carcter profesional o industrial destinada solamente al mercado digital, dejando de lado la distribucin tradicional fsica. ¡No es lo mismo!

Cada vez menos indie

Una vez expuesto esto, lo que est claro es que, actualmente, el mercado de los juegos independientes cada vez est ms viciado . O, al menos, eso es lo que pensamos muchos de nosotros, sobre todo los que hemos seguido de cerca la trayectoria de esta clase de ttulos. Actualmen - te, juegos realmente independientes creados por aficionados deben competir cara a cara con otras producciones realizadas por estudios de diversa ndole y ms o menos modestos, pero, en muchos casos, totalmente profesionales y, en ocasiones, incluso recibiendo el apoyo de las propias compaas "first party", como Microsoft, >





CADA VEZ RESULTA MÁS DIFÍCIL DETERMINAR QUÉ JUEGOS SON INDIES "PUROS" Y CUÁLES NO...

EL PRECIO DE LA INDEPENDENCIA


KNYTT (2007)


CASTLE CRASHERS (2008)


BRAID (2008)


SHADOW COMPLEX (2009)


LIMBO (2010)


HOTLINE MIAMI (2010)


MINECRAFT(2011)


BASTION (2011)


FEZ (2012)


BIT TRIP RUNNER 2 (2013)


THIS WAR OF MINE (2014)


NUCLEAR THRONE (2015)


ORI AND THE BLIND FOREST (2015)

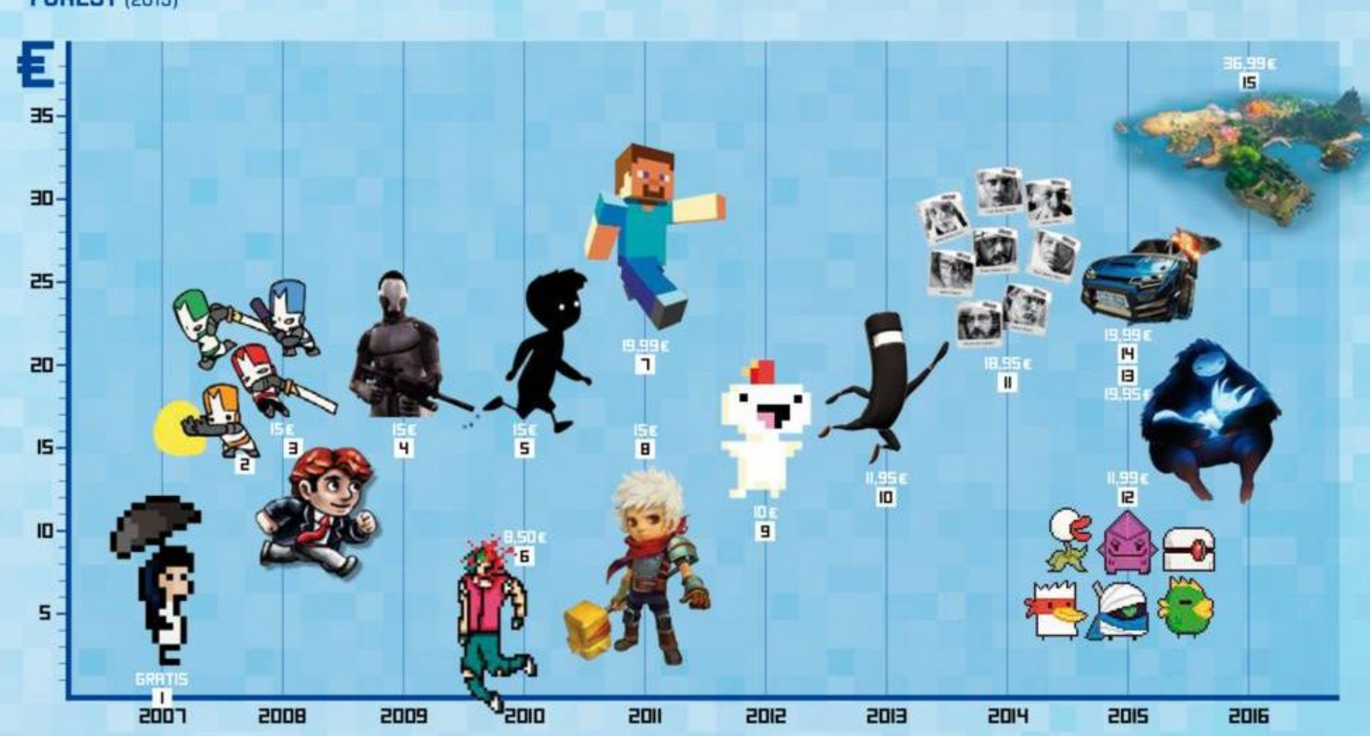

ROCKET LEAGUE (2014)


THE WITNESS (2015)

Desde que comenzara el boom de los juegos independientes allá por los años 2006 y 2007, se ha apreciado un claro cambio de tendencia.

Con la aparición de las diversas plataformas y servicios digitales, tanto de PC como de consolas, hemos podido apreciar un cambio más que evidente en los juegos indies, y uno de ellos tiene que ver con el aumento lento, pero paulatino, de los precios de algunas de estas producciones. De hecho, muchas de las obras que aparecieron hace ya más de una década eran totalmente gratuitas (ni tan siquiera se trataba de juegos "free to play)", algo que choca frontalmente con lo que podemos encontrar hoy en día.

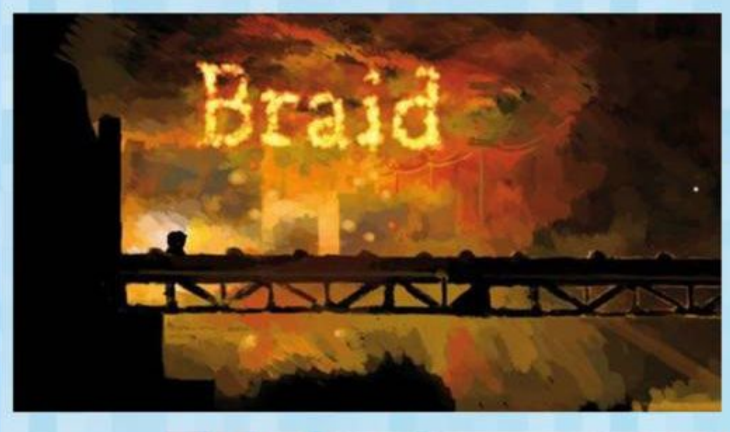
De hecho, el precio medio de los juegos indies que aparecen en los formatos PC y consola (los títulos para móviles son un capítulo aparte) se ha estabilizado entre los 15 y los 20 euros, aproximadamente... si bien todo parece indicar que vamos a tener que irnos acostumbrando a rascarnos el bolsillo de manera mucho más "dolorosa" de ahora en adelante. Pensamos que los 36,99 euros que es necesario desembolsar para jugar a *The Witness* o los rumoreados 50-60€ que puede que haya que pagar para disfrutar del esperado *No Man's Sky* no van a ser meras excepciones. El mercado digital cada vez es más importante, y muchas compañías van a tratar de "disfrazar" títulos que antaño eran carne de "retail" para hacerlos pasar por indies. Una cuestión puramente comercial.



DE BRAID A THE WITNESS

Nadie puede afirmar que Jonathan Blow, el creador del sobresaliente *Braid*, no tenga arrestos. Después de demostrar su talento con dicha producción, se puso a trabajar en su siguiente proyecto: *The Witness*. Lejos de haber sido un camino de rosas, el desarrollo de esta gran aventura de PS4 y PC se ha prolongado durante casi ocho años. Hasta tal punto es así que Blow se vio obligado a poner mucho dinero de su bolsillo para acabarlo... Casi se arruinó. ¿Será ésta la verdadera razón para que su precio se haya situado en esas cifras tan elevadas? Sin duda, refleja mejor que nadie el cambio de rumbo de los indies.

JONATHAN BLOW



■ Esta magnífica aventura 2D fue uno de los reclamos más importantes de Xbox 360 y su servicio Xbox Live, siendo uno de los juegos indies mejor valorados.



■ Desde el año 2008, Jonathan Blow ha estado desarrollando esta genialidad. Un gran ejemplo de lo que debe ser una aventura de exploración y puzles, más allá de su precio.

> Sony o Nintendo. Un punto de partida desigual al que se suma una tendencia que, ltimamente, tambin se est produciendo dentro de este sec - tor la financiacin colectiva.

Campaas financiadas por los aficionados de todo el mundo en plataformas de "crowdfunding", como pueden ser Kickstarter, Square Enix Collective y otras muchas, estn siendo expri - midas hasta lmites insospechados por perso - nalidades muy reconocidas de este sector para llevar a cabo nuevas producciones. Ejemplos de esto sobran *Shenmue 3*, *Yooka-Laylee*, *Bloodstained Ritual of the Night* Son obras que a nosotros nos atraen tanto como a cualquier otro jugador y que, en varios casos, incluso hemos apoyado desde sus campaas de financiacin colectiva (al menos el que firma este artculo). Pero una cosa no quita la otra. ¿De verdad podemos comparar cualquiera de estos casos con obras como *Fez*, ttulo creado de la nada casi ex - clusivamente por la mente privilegiada de una sola persona (Phil Fish) y tres amigos?
Por eso mismo, la actual situacin de este tipo de ttulos indies (o, supuestamente, indepen - dientes) se est devorando a s misma, y es cada vez ms complicado para los desarrolladores realmente inexpertos, aficionados y no profesionales abrirse un hueco ante tal avalancha de ttulos digitales pero no necesariamente de procedencia indie, al menos tal y como la conocamos en sus inicios.

Un mercado sustitutivo

As las cosas, este fenmeno de los juegos in - dies encubiertos , por denominarlos de alguna manera, est adquiriendo un protagonismo cada vez mayor. De todos es conocido que, ao tras ao, los ttulos que podemos catalogar como "triple A" que salen al mercado van menguando en nmero, de manera sensible. Y esto es algo totalmente entendible, ya que se trata de juegos que necesitan de una fuerte inversin econmi - ca para ser desarrollados (unos 20 millones de dlares en adelante) y no todas las compaas estn dispuestas (o disponen de los recursos necesarios) para decantarse por esta opcin, sin garantas de retorno. Eso s, si nos fijamos en las listas de los ttulos ms vendidos, prcticamen - te todos los que copan las primeras posiciones suelen ser siempre, precisamente, de este tipo de producciones (*Call of Duty*, *FIFA*, *GTA*, etc.). Siguen siendo los juegos ms demandados por los usuarios de eso, no cabe duda.

Pero lo ms llamativo de todo es que los ttulos que podamos clasificar como de clase me - dia (o "doble A", como se les lleg a designar) son cada vez menos frecuentes, ya que, en muchos casos, acarreaban prdidas importantes para los estudios y las editoras. ¿Y qu tipo de juegos han venido a llenar este hueco tan destacado en la industria? Los juegos de distribucin digital, los mismos que, en muchos casos, son de todo menos indies, pero que, por cuestiones de marketing y comerciales, son publicitados como tales. Es una injusticia para todos aquellos pequeos estudios, o incluso meros aficionados, que intentan sacar adelante sus proyectos. Una lucha desigual que tiene difcil solucin.

¿Una nueva era?

Volviendo al ncleo del tema que nos concierne, el espiritu indie, va a ser complicado por no decir imposible que todo vuelva a ser como antao. Si nos fijamos en lo que se nos viene en - cima, existen ejemplos perfectos de lo que, muy probablemente, vaya a ser el rumbo del futuro de este tipo de juegos asemejarse cada vez ms a producciones estndar... pero de carcter digital. El caso ms claro puede que sea *No Man's Sky*, el ttulo que prepara Hello Games para PS4 y PC desde hace ya mucho tiempo y que, por lo visto, tiene visos de convertirse casi en un ttulo "first party" para Sony. ¿Y este hecho qu traer con - sigo? Pues, para empezar, un precio cercano al de cualquier juego "retail" del mercado (se rumorea que su precio rondar los 50-60 euros)... por no hablar de toda la campaa de medios y de - ms "armamento" incluida edicin fsica que, ms que presumiblemente, la compaa editora pondr en funcionamiento cuando llegue su fecha de salida. Con esto, no queremos criticar ni a *No Man's Sky* (de hecho, estamos deseando que llegue ya) ni al resto de ttulos de similares o de parecidas caractersticas. Pero lo que teme - mos es que esta forma de proceder termine por enterrar una serie de ttulos que, en el pasado, nos han proporcionado experiencias de juego muy refrescantes, divertidas y, sobre todo, meritorias. No es lo mismo crear un buen juego con apenas recursos y sin cobrar por ello mientras lo diseas que hacerlo de manera totalmente pro - fesional. Son conceptos muy diferentes. ■

LOS JUEGOS INDIES DE PLENO DERECHO TIENEN QUE RIVALIZAR CON OTRAS OBRAS DIGITALES DE CARÁCTER MASIVO

LAS TENDENCIAS DE 2016

El mercado de los juegos indies va a seguir creciendo de manera imparable a lo largo de este año 2016. Y para abrir boca, estos cinco títulos que os mostramos van a dar bastante que hablar.



NO MAN'S SKY

Este trabajo de Hello Games goza de un aspecto soberbio. La idea de visitar planetas de forma fluida y sin tiempos de carga nos parece impresionante, por lo que es uno de los juegos que más ganas tenemos de probar. Pero, una vez dicho esto, se trata de un ejemplo perfecto de lo que ya no debería ser considerado como un título indie. "Trataremos a este juego como si fuera nuestro", han comentado desde Sony, y, por lo visto, el título terminará apareciendo a principios de verano tanto en formato físico como en digital... ¡y puede que a 50-60 euros



ADR1FT

Este denominado "first person experience" (FPX) nos permitirá disfrutar de una aventura espacial realmente apasionante y, gracias a su compatibilidad con el sistema de realidad virtual Oculus Rift, muy absorbente. Si no se retrasa nuevamente, el título llegará primero a PC a finales de marzo y, tiempo después, también a PS4 y Xbox One.



HYPER LIGHT DRIFTER

Gracias a una exitosa campaña en Kickstarter, el estudio Heart Machine consiguió amasar los fondos suficientes para dar vida a este RPG de acción, que tratará de revivir los mejores tiempos de los clásicos de los 8 y los 16 bits. En teoría, aterrizará esta misma primavera en PC, PS4 y Xbox One, aunque hace tiempo que no se sabe nada de él.



YOOKA-LAYLEE

Un auténtico "dream team", conformado por antiguos miembros de Rare como Chris Sutherland, Steven Mayles o el gran compositor David Wise, está desarrollando este sucesor espiritual de la gran aventura plataformera de Nintendo 64 que fue *Banjo-Kazooie.* Su campaña en Kickstarter consiguió recaudar más de 2 millones de libras.



CUPHEAD

El casi desconocido Studio MDHR se está encargando de realizar este curioso arcade de acción y plataformas en 2D. Más allá de su atractivo estilo visual, que emulará a los dibujos animados de los años 30, este título de PC y Xbox One se desmarcará del resto por su mecánica de juego, basada en la sucesión de batallas contra jefes finales.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



FAR CRY PRIMAL

Hemos recorrido Oros de cabo a rabo para contaros qué nos ha parecido la nueva y primitiva propuesta de esta gran saga.



STREET FIGHTER V

El mito de la lucha llega a PS4 y PC renovado, tanto en gráficos como en filosofía, pero... ¿Reúne los requisitos para arrasar?



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



REGALO EXCLUSIVO **GAME**

COMPRA TU JUEGO y llévate una EXCLUSIVA caja metálica y el DLC "Pack Dientes de Sable".



Far Cry Primal

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS BUSCA VENGANZA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Protoindoeuropeo

FORMATO / PRECIO
Físico: **desde 64,95€**
Digital: **69,99€**

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

El primer *Far Cry* exclusivo de la nueva generacin nos lleva, curiosamente, a la primera generacin de la raza humana. Ubisoft ha decidido dar un vuelco a su popular saga con esta aventura, que nos hace explorar nuestro lado ms primitivo. Es una aventura en la que la fusin entre el hombre y la bestia es la clave de la supervivencia.

De esta manera, hacemos un viaje de ms de 10.000 aos atrs en el tiempo para llegar hasta el Mesoltico e intentar sobrevivir a los peligros de la poca, algo que queda muy claro desde el principio de la historia que envuelve a este juego.

Bienvenido a la Edad de Piedra

Far Cry Primal narra la historia de Takkar, un joven cazador de la tribu Wenja que se ve perdido en un inmenso valle tras sufrir un ataque durante una cacera de mamuts. Takkar resulta ser el nico superviviente de este ataque, y de nosotros depende que los Wenja resurjan de sus cenizas. As, comenzamos un viaje a travs del valle de Oros en el que tenemos que buscar a miembros perdidos de nuestra tribu para que se unan a nosotros y, juntos, construir un gran poblado en el que vivir. Para ello, debemos explorar el inmenso valle, realizando tareas de todo tipo, orientadas a ganarnos la confianza de los Wenja perdidos y, as, hacer que viajen hasta nuestro poblado. Por supuesto, las misiones que realizamos no son tarea fcil, ya que Oros est lleno de peligros. Y es que los Wenja no son los nicos habitantes del valle. Oros est poblado por feroces bestias, como tigres dientes de sable, osos, lobos, mamuts, rinocerontes prehistricos... Y, por si fuera poco, hay otras dos tribus en el valle los Udam, canbales obsesionados con la destruccin de los Wenja, a las rdenes del brutal Ull y los Izila, fanticos religio - sos obsesionados con el fuego, a las rdenes de la alocada sacerdotisa Batari.

De esta manera, nos encontramos con un amplio abanico de misiones en las que debemos ayudar a los Wenja. Tenemos que guiarles hasta lugares sagrados protegiendo al grupo de los ataques de otras tribus, cazar bestias para proteger el poblado, liberar presos, buscar y rescatar a Wenja perdidos...

Adems, segn avanzamos en la historia de *Far Cry Primal*, nos topamos con Wenjas "especiales" que, al unirse a nosotros, nos piden que realicemos misiones para ellos a cambio de habilidades y objetos con los que mejorar nuestras opciones para sobrevivir en el valle de Oros.

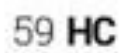
Creando al Seor de las Bestias

Completar las misiones especiales de estos Wenja es fundamental para avanzar en la historia, ya que las habilidades y los objetos que nos proporcionan son de gran utilidad y, en ocasiones, imprescindibles para superar ciertas misiones. La joven Sayla nos permite mejorar nuestras habilidades de recoleccin, haciendo que veamos ms objetos en el minimapa, que encontremos ms recursos raros... »





HACEMOS UN VIAJE DE MS DE 10.000 AO S ATRS EN EL TIEMPO PARA LLEGAR AL MESOLTIC O Y ENFRENTARNOS A LOS PELIGROS DE LA P OCA



Podemos domar a casi todas las bestias salvajes de Oros para que nos acompañen y luchen a nuestro lado



LO MEJOR

Ver a las bestias primitivas y escuchar el protoindoeuropeo es una gozada. Ubisoft consigue que nos sintamos como auténticos hombres de las cavernas con esta aventura.

LO PEOR

Los combates, al no haber armas de fuego, requieren de más sigilo y pueden llegar a resultar algo lentos, en ocasiones. Por suerte, se encuentran las bestias para aportar variedad.

Tenemos que buscar a los Wenja perdidos por todo Oros para que se unan a nosotros y sigamos haciendo que nuestro poblado crezca





Por la noche, los mayores depredadores salen de caza. Podemos ahuyentarlos con el fuego o estando acompañados de una bestia más fuerte.



Gracias a nuestro búho, podemos explorar el terreno desde las alturas, localizar objetivos o enemigos y atacar por sorpresa.



La visión del cazador nos permite reconocer los objetos de interés con facilidad. Podemos detectar animales, enemigos, coleccionables...

» Jayma nos otorga habilidades de caza, como la visin de cazador para destacar enemigos e tems, la capacidad de lanzar flechas dobles, mejoras de manejo del arco... Karoosh nos ensea habilidades de lucha, como eliminaciones sigilosas o desde las alturas, montar animales como mamuts, smilodons u osos... Wogah nos permite desbloquear habilidades de creacin, como el doble garrote, trampas, hondas o potenciadores de salud... Pero el ms interesante de todos nuestros aliados es Tensay, el chamn de los Wenja. Sus misiones son las que ms variedad aportan a *FCP*. Nos da la oportunidad de realizar viajes espirituales en los que aprendemos a domar a las bestias de Oros y en los que podemos conocer las debilidades de nuestros enemigos. Gracias a ello, podemos hacer que casi cualquier bestia salvaje que nos encontremos luche a nuestro lado. ¡Podemos ir acompaados de un dientes de sable! Adems, gracias a Tensay, aprendemos a controlar a un bho para que sea nuestros ojos desde las alturas.

Enfrentamientos primitivos

En cualquier momento, podemos llamar al bho para que inspeccione el terreno y detectar enemigos, atacarles en picado e, incluso, lanzarles "bombas" de veneno o abejas, lo cual aporta variedad a los combates, ya que podemos decidir enfren-

TAKKAR PUEDE DOMAR A LAS BESTIAS PARA QUE LE ACOMPAE N EN SU VIAJE Y LE AYUDEN DURANTE LOS COMBATES

EL PUEBLO UNIDO JAMÁS SERÁ VENCIDO

La clave para sobrevivir en el valle de Oros está en fortalecer los lazos de nuestro pueblo. Para ello, tenemos que ayudar a nuestros aliados en varias misiones que desbloquean nuevas habilidades, armas y herramientas que resultan muy útiles.



El árbol de habilidades está dividido en varias ramas. Cada miembro "especial" del poblado nos da acceso a un tipo de habilidad tras completar misiones para ellos. No dejéis de visitar sus chozas.



El chamán Tensay nos invita a beber sus brebajes y realizar viajes espirituales. Gracias a eso, podemos aprender a domar distintos tipos de bestias, como tigres dientes de sable, osos, guepardos, lobos...



Shayla es la recolectora de los Wenja. Gracias a ella, podemos aprender habilidades para ampliar la zona de visión del minimapa y para que aparezcan plantas, coleccionables y más elementos en él.



Karoosh es un experto en lucha que hace de nosotros un arma mortal. Nos enseña a realizar eliminaciones silenciosas, a matar enemigos desde arriba e, incluso, a manejar a la perfección el arco.



Jayma es una experta cazadora que no duda en ayudarnos a aprender a ser un depredador más, con habilidades como marcar animales o la visión del cazador. Además, enseña a lanzar dos flechas a la vez.



El viejo loco Wogah es un Wenja que lleva años viviendo en soledad. En su cueva, ha aprendido a crear armas, trampas y potenciadores, y nos lo enseña todo si le echamos un cable con sus cosas.

tamos a nuestros rivales cara a cara o, mucho mejor, utilizar a los distintos animales para que nos echen una mano.

Uno de los aspectos que hay que destacar es la fidelidad con la que se ha recreado la vida que deba de tener el ser humano en el Mesoltico. Se nota, especialmente, adems de en la fauna que puebla Oros, en las armas que utilizamos durante los combates. *Far Cry* aparca las armas de fuego y las explosiones con esta entrega. Ahora, luchamos con garrotes, lanzas, hondas, arcos y otras armas que construimos con la madera, la piedra y el hueso que conseguimos al examinar cadveres y al explorar el mundo del juego.

Esto influye, directamente, en la manera de afrontar los combates. Se acab eso de ir a lo bestia y entrar en los campamentos enemigos "lindola parda". Ahora, es mejor hacerlo sigilosamente y aprovechar nuestras habilidades como Seor de las Bestias, para acabar con los enemigos poco a poco. Por desgracia,



OPININ

Un "spin-off" que aporta un agradable aire fresco a la saga. Puede que no cuente con una historia tan profunda como las entregas principales de la franquicia, pero su ambientación y el dominio de las bestias hacen que *Far Cry Primal* sea un título digno de ser probado. Eso sí, se antoja algo lento y repetitivo.

83

Por **Luis López Zamorano** @luigynaitor

aunque al principio este nuevo planteamiento resulta bastante moln, puede acabar hacindose algo pesado, ya que ralentiza bastante la accin y la vista en primera persona tampoco ayuda demasiado a acertar con los golpes siempre. Y las misiones pueden resultar repetitivas.

Un mundo muy slido

La buena recreacin del Mesoltico no habra sido posible sin el buen hacer de Ubisoft con el apartado tcnico de la aventura. Ya os podis olvidar del siempre polmico "downgrade". En esta ocasin, ha ocurrido todo lo contrario. La primera vez que probamos el ttulo, haba mucho por mejorar, ¡y vaya si se ha hecho! Casi todo luce de maravilla. Sin ser lo mejor que hemos visto en esta generacin, los efectos de luz estn muy logrados. Destacan el ciclo da-noche y las sombras creadas por el fuego (las misiones de los Izila y las de Tensay son una gozada visual). Eso s, las animaciones corporales y la fsica del pelo, por poner dos ejemplos, podran ser mejores.

Adems, el apartado sonoro est muy cuidado. Los efectos tribales de su BSO y los sonidos de las bestias nos sumergen de lleno en Oros. Pero lo mejor es el trabajo de documentacin de Ubisoft para crear el indoeuropeo, el idioma de los habitantes de Oros. Toca leer subttulos durante toda la aventura, pero tranquilos, que da tiempo de sobra a hacerlo.



VUESTRA OPININ

Hercioman

“Para triunfar, tiene que agobiar, al saber que un animal salvaje está merodeando y puedes morir, que la escasez de alimentos te acobarde y merme tus fuerzas, que cualquier tipo de ayuda sea un soplo de confianza...”

Dannyx103

“Si fuese otro Far Cry en un lugar exótico, con un malo extravagante y armas modernas, no me llamaría nada.”



REGALO POR COMPRA EN **GAME**

COMPRA TU JUEGO en GAME y llévate el DLC "Traje alternativo Ryu"



Street Fighter V

RECONSTRUYENDO EL MITO POCO A POCO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Español

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: **desde 69,99€**
Digital: **69,99€**

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Tras la saturacin que provocaron las constantes revisiones de *Street Fighter IV*, llegaba el momento de "resetear" el concepto. Capcom lo ha hecho con *Street Fighter V*, un ttulo que cambia el chip en lo tcnico, lo jugable e incluso en la estrategia de ventas de la compaa.

Comencemos por lo bsico la lucha. Las races se mantienen y los combates se desarrollan en 2D y con un control que sigue respetando los tres botones de patada y los tres de puetazo. A partir de ah, podemos tirar de presas y movimientos nicos, aunque los ataques especiales ofrecen muchas novedades. Por un lado, se estrena la V-Gauge, una barra que se llena a medida que recibimos golpes. Podemos usar una porcin para lanzar contras, si pulsamos hacia delante y tres botones a la vez justo antes de recibir un golpe. En ese sentido, recuerda a los "parry" de *Street Fighter III*. Tambin podemos pulsar puo y patada medios para activar la V-Skill, un movimiento exclusivo de cada luchador que puede consistir en una finta o un ataque especial. Por ltimo, sacrificar toda la barra desencadena el V-Trigger, que cambia el estado del luchador de forma temporal lanzamos ataques elctricos, damos ms golpes...

Super combos "old school"

Por supuesto, tampoco falta la barra para combos definitivos, llamados aqu Critical Arts. La combinacin de estos con las nuevas ventajas de la V-Gauge es crucial para resultar "competente" en los combates, pero en el fondo lo ms importante es dominar los combos normales. Ya sabis, se trata de secuencias en las que, antes de terminar de dar un golpe, lo cancelamos e iniciamos otro a tal velocidad que el rival no tiene tiempo de zafarse.

Aunque la mezcla de todos estos elementos garantiza partidas variadas e imprevisibles, los combates no resultan tan "hostiles" de cara a los novatos como en entregas anteriores. Muchos de estos movimientos son sencillos de ejecutar y en general se ha buscado que los luchadores estn muy equilibrados entre s.

Este Ken me lo han cambiado

Para que ese objetivo se cumpla y cada luchador tenga su propio estilo, se ha modificado mucho el rendimiento de los personajes ya conocidos. As, Ken ahora lanza su Tatsumakisempukyaku siguiendo una parbola, en vez de hacerlo en lnea recta, y tiene muchas ms patadas frontales. Dhalsim tambin ha modificado el movimiento de su Yoga Fire... En definitiva, los combates se parecen a los de *Street Fighter IV*, pero a medida que jugamos ms y ms vemos que hay muchas diferencias.

Ya hemos citado que el control mantiene la dinmica que conocemos pero, por supuesto, no es lo mismo pelear con un Dual Shock 4 que con un arcade stick. Nosotros os recomendamos la segunda opcin, aunque requiere algo ms de "entrenamiento" para llegar a dominarlo. »



LA ESENCIA DE LOS COMBATES 2D SE MANTIENE INALTERADA, PERO INCLUYE MUCHOS MATICES QUE LO HACEN UNA EXPERIENCIA NUEVA

Si acabamos un combate con un Critical Art obtenemos imágenes así de espectaculares. In your face, Ken



LO MEJOR

Mejora la fórmula *Street Fighter* tanto en lo técnico como en lo jugable. Está a la altura de lo que propone la actual generación en ese sentido. Su potencial para volverse gigantesco gratis.

LO PEOR

Severos problemas iniciales en el servidor. Su estrategia de ampliación, por mucho que sea gratuita, no tiene por qué ser del gusto de todos y provoca que falte contenido inicial.



Sacar partido a la V-Gauge es crucial. Aquí, Mika usa su V-Skill para provocar que su compi aplaste al pobre Ryu, por ejemplo.



Si gastamos una porción de la barra de Critical Art lanzamos ataques EX, que son versiones más contundentes de los super golpes "normales".



El modo Historia de personaje usa imágenes como esta para explicar las relaciones de los personajes. En junio llegará una historia más larga.



El look de los personajes se puede cambiar con trajes y colores. Se liberan al superar modos y se pagan con Fight Money o dinero real.

» Por cierto, el juego es compatible con los sticks de PS3. Adems, los usuarios de PS4 pueden pelear online contra los de PC, lo que nos lleva a la estrategia online de *Street Fighter V*.

Modos de juego patata caliente

Street Fighter V incluye de base estos modos de juego offline tenemos Versus local, entrenamiento, modo Historia de personaje (rondas de 2 3 combates por luchador que cuentan sus motivaciones mediante imgenes estticas) y Supervivencia, que consiste en superar series de 10, 30, 50 100 combates con una sola barra de salud, pero con pequeas ayudas tras cada victoria. En el apartado de online, podemos disputar duelos informales o igualados, que nos sirven para escalar en el rnking mundial. Tambin hay salas de combate, en las que podemos pelear con varios usuarios con reglas modificables nmero de rounds, posibilidad de seleccionar personaje o no... Fuera de la lucha tenemos Capcom Fighters Network, una especie de "navegador" en el que consultar rankings, agregar a otros usuarios como favoritos para retarlos o ver repeticiones de combates.

El problema llega al ver que, por ahora, no hay nada ms no se incluye modo Arcade ni un modo Historia ms largo, e incluso hay un modo Desafos que se muestra en el men pero que an no est

SU SISTEMA DE AMPLIACIN CON DLCS GRATUITOS OFRECE VERSATILIDAD, PERO TAMBIN HACE QUE EST INCOMPLETO

LOS NUEVOS WORLD WARRIORS

De los 16 luchadores incluidos de base, 4 de ellos se han creado para esta entrega. Tienen estilos de lucha y estéticas muy diferenciadas entre sí, pero nos da que casi todo el mundo va a optar por Laura y por Necalli...



RASHID
Es un flipado de Internet... ¡y de los torbellinos Los lanza con parábolas engañosas y los encadena con secuencias de patadas muy rápidas pero no demasiado dañinas. Un personaje frenético y divertido.



F.A.N.G.
Es el nuevo lugarteniente de Bison. Su poder consiste en envenenar al rival, que pierde salud poco a poco. Sus ataques son bastante tímidos, pero compensa con un ágil desplazamiento que lo hace escurridizo.



LAURA
Esta brasileña quiere dar fama al clan Matsuda mediante ataques eléctricos y numerosas presas que la vuelven letal en la media y la corta distancia. Su Critical Art recuerda bastante al de Blanka.



NECALLI
Un ser de leyenda que quiere devorar el poder de los otros luchadores. Es muy contundente en la corta distancia y usa el V-Trigger para transformarse en una especie de bestia con nuevos ataques.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

activado. Decamos que eso es lo que hay ahora, ya que el plan es que *Street Fighter V* vaya creciendo a lo largo del tiempo. Para este ao estn previstos 6 luchadores ms y un modo Historia general que durar cerca de 2 horas. ¿Y cmo conseguirlos? Habr que descargarlos y podremos pagarlos con dinero real o con Fight Money, una moneda virtual que se obtiene al ganar combates (locales u online) o al superar los diferentes modos.

Esto ha llevado a la indignacin de varios usuarios, que se sienten molestos porque el juego se lance incompleto de base. Esta estrategia garantiza que seguir creciendo durante meses e incluso aos de forma gratuita y sin que lleguen ediciones "Super" o "Ultra" en el futuro, y que dejaran el juego anticuado. Por otro lado, ¿y si no queremos subir a ese carro? Con lo que trae de base, el juego proporciona diversin para semanas, as que no hay problema. Pero es cierto que poda haber incluido ms "chicha", sobre todo si lo comparamos con otros ttulos del gnero, como *Mortal Kombat X*.

El otro gran problema cuando lo probamos antes de estar a la venta, el online no nos dio problemas, pero tras llegar a las tiendas el servidor ha tenido problemas de desconexin, datos que no se actualizaban... Queremos dejar claro que, en el momento de escribir este texto, los problemas de servidor siguen sin solucin. La nota se basa en la experiencia general y en la expectativa de que los servidores funcionen correctamente, pero os invitamos a que visitis nuestra web para tener informacin actualizada sobre el rendimiento de la parte online.

Espectculo visual
Street Fighter V se juega en 2D, pero el motor es 3D y luce mejor que nunca. Todos los personajes se han remodelado y animado desde cero y los efectos de iluminacin tambin son ms espectaculares que nunca. El juego va a 1080p y 60 fps, incluso al jugar online, aunque hay pequeos bajones en ciertos escenarios. Aun as, la potencia de los golpes y de los giros de cmara durante los Critical Arts son una de sus grandes bazas.

En definitiva, este es un juego impactante en lo visual y con un sistema de lucha envidiable, con potencial para volverse enorme en el futuro. Pero hay que tener claro que por ahora solo representa la punta del iceberg.



OPININ

Es muy espectacular en lo visual y su sistema de lucha es sólido como una roca. Los cambios en la lucha también son positivos, pero queda por ver hasta qué punto supone una mejora el nuevo sistema de "expansión" del juego. Si estáis dispuestos a invertir tiempo y disco duro en ello, tiene un potencial gigantesco.

89

VUESTRA OPININ

Javi García

"Un más de lo mismo con algunas innovaciones, en mi opinión escasas: los nuevos personajes y poco más."



Mario Hernández

"Yo no he tenido los problemas online que dicen otros, pero sí creo que debería incluir más contenido para empezar. Eso sí, los combates son una gozada y me han gustado mucho los gráficos."





La cuarta entrega de la saga *Ultimate Ninja Storm* narra fielmente los sucesos que desembocan en el final de Naruto.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

CUANDO EL VIDEOJUEGO SUPERA AL ANIME

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha / Acción / Aventura

DESARROLLADOR
CyberConnect 2

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés /Jap.

FORMATO / PRECIO
Físico: **desde 69,95€**
Digital: **69,99€**

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

La saga de lucha *Ultimate Ninja Storm* regresa con una cuarta entrega (si contamos slo aqullas basadas en la historia) cuya trama da comienzo tras los hechos de la primera parte. As, nos encontramos en medio del caos de la Cuarta Guerra Ninja, un conflicto a punto de terminar... como la propia trama creada por el autor de "Naruto", Masashi Kishimoto.

As, en *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4*, los combates de uno contra uno vuelven a ser el eje principal y, como en anteriores entregas, se pueden desarrollar de diversas maneras y en distintas situaciones. El extenso Modo Historia aglutina la mayora de estas posibilidades, y nos lleva por todos los episodios en los que se ha dividido la trama. Estos episodios, a su vez, se fraccionan en captulos. Algunos consisten nicamente en ver extensas escenas de vdeo, como si de un episodio del anime se tratara, mientras que otros se centran en el combate puro y duro, luchando bajo unas condiciones previamente indicadas. Estas partes jugables pueden ser combates clsicos o espectaculares batallas contra jefes finales, en las que se recuperan los "quick time events", o escenas interactivas en las que perdemos si no pulsamos, en el momento indicado, las secuencias de botones que van apareciendo en pantalla.

Adictivas peleas ninja

Si durante nuestro avance en el Modo Historia somos abatidos, el Sabio de los Seis Caminos aparece para darnos una segunda oportunidad. Pero, antes de regresar, se nos dar la opcin de elegir el camino que vamos a seguir a continuacin Voluntad Indomable (mejorar la defensa) o Espritu del Combate en Llamas (mejorar el ataque).

El debut en la nueva generacin le ha sentado realmente bien a *Ultimate Ninja Storm 4*, pues los clsicos combates de uno contra uno son mucho ms rpidos y frenticos. Ahora, es mucho ms divertido luchar tanto contra la CPU (la IA de los enemigos se ha mejorado de forma considerable, para que no sea tan fcil ganar) como contra otro jugador "humano" que quiera sacar a relucir su chakra.

EL MODO HISTORIA NOS GUA, MEDIANTE COMBATES Y ESCENAS DE VDEO, POR LO MS IMPORTANTE DEL FINAL DE NARUTO

LO MEJOR

Fluidos y rápidos combates, aderezados con una calidad gráfica espectacular, que supera con creces a la serie de televisión. Historia fiel y un modo online realmente adictivo.

LO PEOR

Utilización de imágenes estáticas del anime para narrar los puntos más importantes de la trama. La presencia de censura y fallos de racord que rompen el ritmo de la narración.

El Modo Aventura permite ir de aldea en aldea realizando misiones para el Hokage y reviviendo lo mejor de la serie.





Las fases al estilo "hack and slash" (llamadas Combates de Pandilla) regresan para dar un soplo de aire fresco al desarrollo.



Gracias a las nuevas máquinas, el despliegue gráfico supera holgadamente a lo que vemos en el anime.

Por Thais Valdivia @ThaisValdivia

En lo que respecta al sistema de combate, ste es el mismo que en anteriores entregas, por lo que tenemos ataques cuerpo a cuerpo, agarres especiales, lanzamientos de shurikens, contragolpes que nos dejan casi sin chakra y espectaculares ataques finales que se materializan mediante una vistosa escena de vdeo. Asimismo, cada uno de los personajes que forman el plantel de luchadores posee un poder llamado "Despertar", el cual se activa en el instante en que nos queda poca salud

Luchando, por fin, en equipo

Por otra parte, la colaboracin entre ninjas es fundamental, pues, ahora, si formamos parte de un equipo de tres, se activa el Sistema de Cambio de Lder, que nos permite manejar no slo al lder del grupo, sino a todos los miembros del equipo. Estos tres personajes, si tienen relacin entre s, pueden desencadenar, como gran colofn final, una tcnica especial que es realmente poderosa la Tcnica Secreta de Combinacin.



OPININ

Los seguidores más fieles de "Naruto" tienen ante sí un nuevo reto, en el que el desenlace de la trama principal es uno de sus grandes reclamos, junto a un desarrollo trepidante y adictivo. Los combates se han mejorado de tal manera que luchar como ninjas es ahora una verdadera delicia.

88

Grficamente, *UNS4* es un verdadero espectculo visual, gracias a un buen uso de del "cel shading" y de las texturas. Gracias a ello, los diseos, tanto de los personajes como de los ataques, son iguales a los mostrados en el manga, llegando incluso a superar a la serie de animacin, cuyas imgenes tambin aparecen en el desarrollo del Modo Historia, aunque, eso s, esta inclusin rompe en algunos momentos el ritmo de la narrativa, haciendo que seguir la trama se convierta en algo ms pesado, al incluir tambin escenas estticas, sin movimiento, extradas del anime. Asimismo, se han censurado algunas secuencias y el nivel de sangre se ha rebajado bastante.

La BSO, basada en el anime, toma melodas de anteriores entregas para insertarlas en los momentos ms importantes tanto de la historia como de los combates. Tampoco faltan melodas originales muy guerreras que nos meten de lleno en el universo de "Naruto". Esto se une a un buen doblaje al ingls y al perfecto doblaje original en japons. Y tranquilos, que, para entenderlo todo, los textos nos llegan en castellano, como siempre, aunque no est de ms avisar que resultan algo pequeos, lo que obliga a que nos sentemos ms cerca de la televisin.

VUESTRA OPININ

WEB Marcos Fernández

"Parece que estamos ante el Storm definitivo. Lo de contrarrestar con elementos contrarios y romper la ropa es todo un puntazo. Muchas ganas de que llegue."

WEB diamondogsV

"Ya con los tráilers, estaba encantado. Ahora, con esto, ya se hace imprescindible. Felicidades a CyberConnect2 por su serie y por plasmar tan bien la historia de Naruto."



Bravely Second End Layer

VUELVE EL HEREDERO DE LOS FINAL FANTASY CLÁSICOS

VERSIÓN ANALIZADA
3DS
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Silicon Studio
DISTRIBUIDOR
Square Enix
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO
Físico:
desde 44,95€
Digital: 44,95€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

Llega la continuacin de *Bravely Default*, uno de los mejores juegos de rol por turnos de 3DS. Han pasado dos aos y medio desde que los Guerreros de la Luz salvaron el mundo en el anterior juego, y Agns se ha convertido en papisa de la Ortodoxia del Cristal. Pero, de repente, aparece un nuevo y poderoso enemigo el misterioso kiser Oblivion, del Imperio Glanz.

Estamos, por lo tanto, ante una continuacin directa, que se desarrolla en el mismo mundo (Luxendarc) y en la que, incluso, podemos regresar a todas las ciudades de *Default*. Tambin hay un buen puado de nuevas poblaciones que no aparecan en el mapa del primero, por supuesto, y que son las que ms peso tienen en la nueva trama. Tanto en localizaciones como en personajes, el juego nos presenta una mezcla entre lo nuevo y lo viejo, y dos de los cuatro personajes jugables repiten Tiz y Edea. El nuevo protagonista principal es Yew Geneolgia, caballero de la Guardia de Cristal que presenci impotente cmo el kiser raptaba a Su Santidad Agns y que, ahora, trata de rescatarla a toda costa. Completa el grupo Magnolia Arch, una chica que viene de la luna, despus de que unas monstruosas criaturas, conocidas como Ba'als, destruyeran su hogar.

El sistema de trabajos

La clave de la victoria es sacar partido del sistema de trabajos, y asignar combinaciones equilibradas y efectivas a nuestros personajes. Este aspecto ya fue uno de los ms destacados de *Bravely Default*, que rescat profesiones habituales de los *Final Fantasy* clsicos, como el caballero y el mago negro (por poner un par de ejemplos) junto a otras nuevas, en un estupendo sistema en el que los personajes aprendan distintas habilidades segn el trabajo que tuviesen asignado. Estas mecnicas se mantienen en *Bravely Second*, con unas cuantas profesiones totalmente nuevas (ahora, tenemos treinta, en comparacin con los veinti - cuatro de *Default*). Por citar algunas de las nuevas el exorcista es capaz de deshacer lo que haya ocurrido en el turno anterior el guardin puede poseer a un enemigo y controlarlo a voluntad el pas-

YEW GENEOLGIA ES EL NUVO HROE DE UNA SECUELA QUE, POR MOMENTOS, PUEDE RESULTAR MUY CONTINUISTA



Las ciudades son un regalo para la vista, y cada una tiene características muy definidas que le dan vida propia. Ésta es Gathelatio, capital de la Ortodoxia del Cristal.

Magnolia usa palabras en francés, el idioma de la luna en el juego. Curiosamente, en la versión japonesa, hablaba inglés. Por lo demás, los textos están en castellano.





LO MEJOR

Geniales combates por turnos, excelente sistema de trabajos, atractivo apartado artístico, gran duración (con muchas subtramas opcionales) y ciertos giros argumentales presentados con brillantez.

LO PEOR

Ha perdido la frescura de *Bravely Default*, y apenas se han incorporado nuevas ideas más allá de los nuevos trabajos. Es innegable que se repiten demasiados elementos de la primera entrega.



Con los *Bravely*, Square Enix ha querido recuperar la esencia de los *Final Fantasy* de la era de Super Nintendo.



El sistema de combate es de lo mejor que se ha visto en el género, y muchas de las batallas suponen un reto.

telero lanza dulces que alteran el estado de los rivales e, incluso, hay un trabajo de gatomante que usa el poder de los felinos. Mencin aparte merece el ojo de halcn, experto en disparos en la versin japonesa, era un "tomahawk" inspirado por los indgenas americanos, pero, en un extrao movimiento, Square Enix lo ha modificado en Occidente para convertirlo en una especie de cowboy (suponemos que para no herir sensibilidades perpetuando los estereotipos de los indgenas).

Por su parte, la mayora de los trabajos del anterior juego pueden obtenerse en subtramas opcionales en las que nos enfrentamos a los viejos enemigos de aquel ttulo. En cada una de estas subtramas, debemos volver a una de las mazmorras de *Bravely Default*, en unos escenarios que no han cambiado nada.

En cuanto al sistema de combate, tambin sigue las mismas mecnicas de su predecesor. En su da, las batallas por turnos de *Bravely Default* destacaron por el comando Default, con el que nos cubramos y reservbamos un turno para usar ms adelante, y el comando Brave, que nos permita usar varios movimientos acumulados en un mismo turno. Todo esto sigue estando presente en *Bravely Second* y vuelve a funcionar igual de bien (es uno de los mejores sistemas de combate por turnos que hemos visto), pero las nicas novedades son las que aportan las habilidades de los nuevos trabajos.

Ciudades con encanto

Otro de los puntos fuertes del primer juego fue su atractivo apartado artstico, que sigue aqu la misma lnea, con la labor del reputado artista Akihiko Yoshida (conocido por su trabajo en juegos como *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*). Destacan, especialmente, las ciudades, dibujadas a mano y con un encanto muy especial entre las nuevas, se cuentan algunas tan fascinantes como la capital de la Ortodoxia del Cristal y una ciudad flotante.

En definitiva, *Bravely Second* es una digna continuacin de un gran juego, pero habra llegado ms alto si no reciclase tantos elementos de su predecesor. El mundo es el mismo, el sistema de combate no ha evolucionado e, incluso, los mens son idnticos. Pero lo disfrutaris mucho si os gust *Bravely Default*.



OPININ

Este regreso a Luxendarc es muy placentero y estamos ante un juego de rol muy bueno. Sin embargo, es demasiado continuista y su constante sensación de "déjà vu" le hace perder algunos puntos. Es recomendable, pero, al ser una continuación directa, es mejor que juguéis primero a *Bravely Default*.

84

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

VUESTRA OPININ

WEB Cloud Strife FF7

"Se toma prestada una excesiva cantidad de contenido de Bravely Default, como zonas del mapa, ciudades, escenarios, fondos de batalla, jefazos y múltiples melodías."

WEB RpgLavitZ

"Posiblemente sea el bombazo del año para esta consola. Tengo la primera parte y he de decir que es una joya, y seguramente éste vaya por el mismo camino."

Los quince niveles que componen la aventura principal repasan los mejores momentos de seis películas del universo Marvel.



LEGO Marvel Vengadores

VUELVEN LOS HÉROES Y LOS VILLANOS MÁS PODEROSOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
TT Games

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 59,90€
Digital: 59,90€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

L*EGO Marvel Vengadores* vuelve a reunir a los hroes y los villanos ms poderosos de la Tierra. Tras *Marvel Super Heroes*, el estudio TT Games nos brinda la mejor aventura de LEGO hasta la fecha. Ms mundos, ms personajes, ms pelculas adaptadas y la diversin de siempre son los ingredientes que encontramos en esta nueva entrega de las famosas figuras.

La historia se desarrolla a lo largo de quince niveles centrados, principalmente, en las pelculas de "Vengadores" y "Vengadores La era de Ultrn", aunque tambin podemos revivir los mejores momentos de "Capitn Amrica El primer vengador", "Capitn Amrica El soldado de invierno", "Iron Man 3" y "Thor El Mundo Oscuro" a modo de flashbacks o como niveles extra. La duracin de la campaa principal ronda las diez horas, pero poco importa, ya que donde de verdad brilla *LEGO Marvel Vengadores* es en el modo de juego libre, gracias a sus seis mundos abiertos, que podemos explorar con libertad en busca de coleccionables y nuevos personajes desbloqueables, una tarea que lleva bastante tiempo.

Los mundos LEGO ms grandes

Sokovia, la base de SHIELD, la casa de Tony Stark en Malib, Manhattan, Asgard y Washington DC son los mundos abiertos disponibles. Todos rebosan de coleccionables, misiones secundarias y eventos aleatorios, como evitar atracos o capturar criminales. Los ms de 150 personajes controlables son un enorme aliciente, no slo para explorar todos los entornos, sino tambin para repetir los niveles de la campaa principal en busca de los tesoros inaccesibles en la primera vuelta. Destaca el trabajo de TT Games a la hora de recrear el universo cinematogrfico de Marvel (no falta, por ejemplo, ni el intenso combate entre Hulk y el Hulkbuster), sin olvidar que todos y cada uno de los mundos y los niveles del juego estn recreados con absoluta fidelidad, aadiendo, adems, el clsico humor "blanco" para todos los pblicos, ideal para disfrutar en familia, nios incluidos. Adems, la diversin se multiplica si jugamos con un amigo en cooperativo local, algo que facilita las cosas si que-

ACCIN, HUMOR, SEIS MUNDOS Y 150 HROES Y VILLANOS SON ALGUNAS CLAVES DE ESTA GRAN AVENTURA LEGO

LO MEJOR

150 personajes controlables, seis mundos abiertos, variedad de situaciones y quince niveles que nos permiten revivir los mejores momentos de seis películas del universo Marvel.

LO PEOR

La formula LEGO muestra síntomas de agotamiento y tras las primeras horas, la aventura puede volverse repetitiva. Algunos fallos técnicos en la inteligencia artificial de los compañeros.

Explorar libremente los mundos de *LEGO Marvel Vengadores* es una gozada. Y sí, cada punto en el mapa es "algo" para hacer.





Cada personaje tiene sus propias habilidades y tendremos que combinarlas muy bien si queremos superar los niveles de la aventura.



Acción, puzles, conducción... La variedad de situaciones vuelve a ser uno de los puntos fuertes de LEGO.

Por **Alejandro Oramas** @AleOramasMonzn

remos superar los, ya de por s, sencillos puzles sin tener que cambiar manualmente entre los personajes disponibles.

Adems, tanto si jugamos solos como si lo hacemos acompaados, podemos realizar espectaculares ataques combinados entre dos personajes, lo que nos permitir acabar con varios enemigos a la vez. Son animaciones simpticas y explotan las habilidades de ambos personajes (como que Iron Man refleje su rayo en el escudo del Capitn Amrica), aunque, ms all de esto, y de las nuevas figuras enormes (o Megafigs), pocas novedades jugables ms ofrece. Eso no impide que sea la aventura de LEGO ms ambiciosa hasta la fecha, pero ya se nota bastante que la base sigue siendo la misma. La base vuelve a mezclar accin, plataformas, puzles y humor en un desarrollo que, aunque ameno y con algunos momentos muy inspirados (en forma de combates especiales o secuencias de conduc-



OPININ

LEGO Marvel Vengadores mantiene el nivel de acción y humor que ha caracterizado a las aventuras de TT Games hasta la fecha. Más personajes y más mundos son los puntos fuertes de esta nueva entrega que, aunque fiel al material original, su fórmula presenta ya síntomas de agotamiento.

83

cin) no se sale del guin ya establecido. No tiene por qu entenderse como algo negativo, pero esperbamos ms novedades, como alguna mecnica jugable innovadora, algo que *LEGO Star Wars El despertar de la Fuerza* s promete hacer.

¡Vengadores, reunos!

Grficamente, cumple y mantiene el nivel de lo visto en anteriores entregas, mientras que el apartado sonoro est un punto por encima, gracias a la banda sonora de las pelculas, que logra que los momentos de accin sean an ms picos si cabe. Eso s, por extrao que parezca, el juego no cuenta con las voces de las pelculas y ha sido redoblado. El actor que encarna a Ultron, Roberto Encinas, es el mismo que en el filme, aunque es la excepcin. En los primeros compases, echaris en falta las voces de Stark o el Capi... pero pronto se acostumbra el odo. Adems, el juego est bastante pulido, y no notaris retardo en las voces, ni cadas en la tasa de imgenes. Si acaso, hay algn fallo puntual en la IA de los aliados manejados por la CPU, pero nada grave que estropee la diversin. Por eso, si habis disfrutado con las anteriores aventuras de LEGO de TT Games, *LEGO Marvel Vengadores* no os va a decepcionar. Es ms de lo mismo... pero un ms de lo mismo que sabe enganchar a lo grande.

VUESTRA OPININ

WEB Katua87

“Jamás entenderé eso de "desarrollo y mecánicas repetitivas" como algo negativo. Creo que es mas cuestión de gustos. Al fin y al cabo, todos los juegos tienen un desarrollo y mecánicas repetitivas (Call of Duty, FIFA...).”

WEB Estika

“La gran baza de este tipo de juegos es el carisma de sus personajes. Si te gusta este mundillo, te encantará, como a mí.”

Yarny, el protagonista de *Unravel*, se va "deshaciendo" según avanza, lo que limita nuestro rango de acción entre "checkpoints".









Unravel

UNA CÁLIDA HEBRA DE LANA, DIRECTA AL CORAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas / Puzle

DESARROLLADOR
Coolwood Interactive

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Hay juegos que se crean con el corazn, basndose en experiencias personales y poniendo toda el alma en ellos. sa es la sensacin que me ha dejado, *Unravel*, un viaje vital parido por el estudio sueco Coolwood Int.

Su historia es muy "sencilla" y se cuenta sin palabras. Somos Yarny, un mueco de lana con una misin reunir los recuerdos de una familia a lo largo de doce niveles. Despertamos en el interior de una casa y, pronto, descubrimos que accedemos a cada nivel contemplando las fotografas que adornan el hogar y que nos transportan a todo tipo de parajes nrdicos, desde montaas nevadas a fbricas. As, mientras avanzamos, veremos en el fondo imgenes difuminadas sobre la familia, que, en realidad, vienen a ser poticos mensajes sobre la vida, la muerte, la amistad y otras facetas de nuestra existencia.

Plataformas y puzles "lanudos"

Cada nivel combina momentos plataformeros y de saltos con la resolucin de puzles, en los que interviene la fsica. Para superar ambos, Yarny cuenta con unos cuantos trucos bajo la lana, como poder lanzar una hebra a puntos estratgicos del entorno, ya sea para balancearse o para hacer un nudo y construir, por ejemplo, un puente por el que arrastrar un objeto o un trampoln para realizar un gran salto. A esto, se aade la presencia de la fsica, por ejemplo, para crear improvisados sistemas de poleas para abrir puertas. Un desarrollo ameno, que puede dejar fcilmente entre 4-6 horas de juego (aunque hay coleccionables y asegura, como mnimo, una segunda vuelta). Todo desprende un gran cuidado, desde los grficos, a la banda sonora o la expresividad de Yarny, que, sin palabras ni gestos, te emocionar. Eso s, algunos de sus desafos descansan en exceso en la frmula del ensayo y error. Pero, an con todo, es uno de esos juegos especiales, que puede tocarte con su sensibilidad y que, frente a otros "art-games" como *Journey*, deja la sensacin de ofrecer una experiencia de "juego" ms clsica.



OPININ

Como las grandes pelis de Pixar, *Unravel* ofrece dos niveles de "lectura". Por un lado, es un ameno plataformas y puzle, y, por otro, un bello mensaje vital que te tocará el alma. Un juego que te encantará si disfrutaste con *Journey*.

87

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Arslan: The Warriors of Legend

OTRA LICENCIA AL ESTILO MUSOU

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Omega Force

DISTRIBUIDOR
Koei Tecmo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Raro es el trimestre en el que no asistamos al lanzamiento de algn nuevo "musou" rubricado por el estudio Omega Force. Por su tamiz, han pasado leyendas como "Hokuto no Ken" o *The Legend of Zelda*.

En esta ocasin, las batallas multitudinarias tienen lugar en el universo creado por Yoshiki Tanaka, "La Herica Leyenda de Arslan", una obra que lleva 30 aos activa y que nos cuenta la cruel batalla del prncipe Arslan por recuperar su reino, en una cautivadora historia repleta de giros y momentos dramticos. Una historia que, cmo no, se desarrolla en el omnipresente Modo Historia, a lo largo de 28 misiones, en las que nos espera el desarrollo conocido batallas multitudinarias, ataques especiales... adaptado a la licencia "Arslan".

Del anime, a la consola

The Warriors of Legend toma como base el estilo de juego "musou" y lo adorna con detalles fieles al manganime, como poder controlar a cerca de quince personajes de la obra (Arslan, Daryun, Kubart...), aunque, eso s, durante la historia, no podremos cambiar a nuestro antojo. Las misiones, aparte de pedirnos derrotar a todo aql que se mueva, presentan objetivos como derrotar generales, romper barricadas, huir... Cumple algunos requisitos de la misin y podrs activar los "Mardan Rush", unas espectaculares secuencias especiales que te permiten atacar con un abultado ejrcito.

Y no es la nica novedad 200 cartas para modificar los atributos de los personajes, ataques elementales con efectos secundarios como envenenar o un doblaje, en japons, con los actores de la serie. Tampoco falta el modo libre, el cooperativo (online y offline), etc. ■



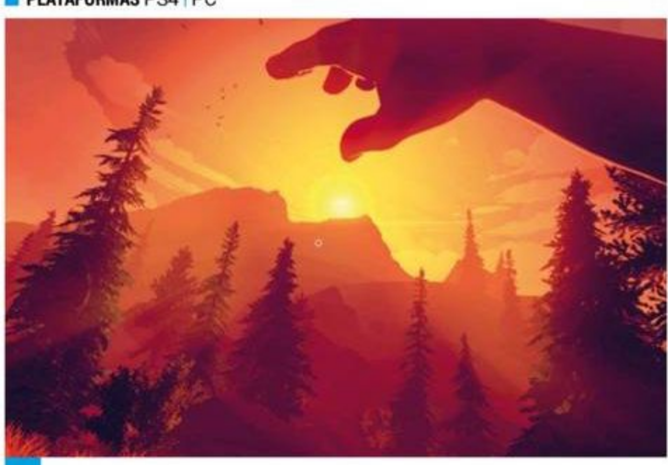
OPININ

Si conoces el manganime original, disfrutarás con una fiel adaptación al estilo "Musou". Eso sí, no se sale en exceso de la línea marcada por anteriores títulos, lo que es bueno y malo a la vez. Si te va este estilo de juego, te gustará...

77

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PC



Firewatch

UNA AVENTURA "CONVERSACIONAL"

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Campo Santo

DISTRIBUIDOR
Panic

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €
Digital PS Plus: 17,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Controlar a un guardabosques rechonchete no parece, de inicio, una premisa tan prometedora como salvar al mundo de una raza alien a tiro limpio, pero tampoco lo pareca el fontanero bigotudo y mira...

Campo Santo se estrena en PS4 (por ahora es exclusivo de esta plataforma en consolas) y PC con una aventura muy especial. El juego, que tiene ms de aventura conversacional que de aventura al estilo *Uncharted*, tiene un ritmo pausado, no hay explosiones mastodnticas y la mayor parte del tiempo la pasamos explorando con calma y hablando por un walkie-talkie con una compaera guardabosques, pero la onda expansiva narrativa s que consigue hacernos saltar por los aires.

Conversaciones junto al fuego

Los dilogos son realmente adultos y la relacin que surge de esas conversaciones es, sin duda, el punto fuerte del juego, por mucho que haya fuegos acechando o misterios an ms sorprendentes aguardndonos en el bosque. Cuando una aventura as juega todas sus cartas a lo narrativo, sacrificando elementos jugables ms espectaculares, es bsico que el guin sea genial y que nuestras decisiones tengan un impacto real sobre el argumento.

La realidad es que, en una segunda partida, y haciendo elecciones completamente diferentes, los resultados son casi idnticos, tanto en el misterio que rodea al bosque como en la relacin de los dos protagonistas. *Firewatch* tiene, pese a todo, un buen nmero de cosas positivas. La experiencia de juego es diferente, la relacin entre Henry y Delilah es brillante y algunos de los dilogos son geniales. El guin, en definitiva, es bueno, pero que las decisiones no cuenten casi nada hace que el juego no pase de ser un prometedor debut. ■

OPININ

Campo Santo, un nuevo estudio indie, da una lección de cómo adaptar las aventuras conversacionales a los tiempos modernos. No es perfecto, las decisiones no influyen mucho y está en inglés, pero es un debut realmente prometedor.

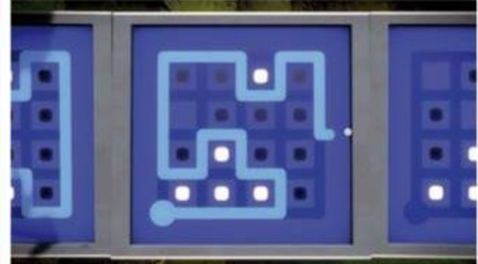
80

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie



The Witness es una aventura independiente que nos hace sudar de lo lindo, gracias a unos laberintos extremadamente difíciles.







The Witness

SOÑARÁS CON LOS LABERINTOS...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Puzle

DESARROLLADOR
Jonathan Blow

DISTRIBUIDOR
Thekla Inc.

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 36,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Si algo se te da bien, pon tu corazn en ello y endudate, si hace falta, para crear el mejor juego posible. Es lo que ha hecho Jonathan Blow, responsable del sobresaliente *Braid*. Tras ocho aos de desarrollo, nos deleita con un juego slo para los amantes de los puzles.

The Witness comienza en un bnker. Nuestro personaje "despierta", y es ah cuando empezamos a caminar hacia la luz, una metfora que, como en el mito de la caverna de Platn, tiene mucho sentido en el juego. La aventura se desarrolla en una isla paradisaca, con personas petrificadas pertenecientes a varias pocas y un misterio que resolver. No os dejis engaar por el fabuloso y colorista apartado visual del juego, ya que *The Witness* es... desesperante.

Laberintos que nublarn vuestra mente

El juego se deja de medias tintas y se centra en un solo gnero, el de los rompecabezas. Los puzles de *The Witness* son de un solo tipo laberintos en los que tenemos que guiar un trazo desde el punto A al punto B. Al principio, slo tendremos un color, el azul, y ser todo relativamente sencillo. Sin embargo, a medida que avancemos, nos encontraremos que un segundo color aparece, el amarillo, y ah es donde comienza la dificultad. ¿Preparado para jugar con la simetra, los trazos invisibles y el efecto espejo? Pues eso no es todo, ya que, muchas veces, la respuesta para completar el laberinto la encontraremos en el precioso escenario que rodea cada panel, por lo que el diseo juega una parte fundamental en la experiencia. En total, tendremos ms de 600 paneles repartidos en diez zonas de la isla (cada una con un clima y una ambientacin diferentes). La "aventura" principal nos ofrece unas veinte horas de juego, mientras que encontrar las cintas de audio escondidas en la isla y resolver los puzles opcionales nos llevar ms de 70 horas. Adems, hay un puzle que el propio creador del juego estima que slo el 1% de los jugadores podr completar. ¿Aceptis el reto?

Por Alejandro Alcolea @Lherot



OPININ

The Witness no os dejará indiferentes. Si os gustan los puzles, estáis ante un juego que os desquiciará debido a su dificultad, lo que resulta genial. Es precioso, largo y una experiencia que os enganchará de principio a fin.



PLATAFORMAS PS Vita



Earth Defense Force 2

ACCIÓN AL ESTILO "SERIE Z"

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR D3 Publisher
DISTRIBUIDOR Badland Games
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,99 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

En los aos 40, el cine de aliengenas y experimentos nucleares se encarg de llenar las pantallas de insectos gigantes y abominables criaturas y extraterrestres con ganas de exterminar a la humanidad. La serie *EDF* es el equivalente, pero en videojuego.

Esta entrega es el "remake" ampliado para Vita de la segunda entrega de la serie, que sali en 2005 para PS2. Como en aqulla, aqu la accin es la protagonista y casi todo se limita a disparar a todo lo que no sea humano. Da igual que sean hormigas XXL, platillos voladores, enormes robots o un clon barato de Godzilla. Dispara, dispara y dispara. As, las ms de 80 misiones que ofrece pueden resultar algo repetitivas, pero, en sesiones cortas (cada misin puede durar de media 5-20 minutos), lo cierto es que es capaz de insuflar grandes dosis de diversin. Engancha cosa mala.

Encogiendo el juego de PS2

A los dos tipos de soldado de *EDF2* (infantera y "Pale Wing", capaz de volar con un jet pack) se une una novedad, los "Air Raider", hbiles plantando trampas y armas fijas. Es un personaje orientado al cooperativo (hasta cuatro), ya que, jugando solo, las misiones tienden a complicarse ms. Tambin incluye vehculos, armas de todo tipo (casi todas se desbloquean matando enemigos), opciones para personalizar al soldado, un modo competitivo online... Grficamente, se notan sus races de PS2, aunque la adaptacin a la porttil y a la pantalla de Vita se encarga de mejorar las cosas. Y, adems, cuenta con un buen control, adaptable a todos los gustos. Pero lo mejor, como ya se ha dicho, es que resulta muy divertido en sesiones cortas, si le das una oportunidad.



OPININ

A poco que te vaya la acción, es de esos juegos que atrapan sin remisión, sobre todo si juegas en sesiones cortas o, en su defecto, en cooperativo. De lo contrario, el repetitivo esquema de sus misiones puede llegar a aburrirte antes de tiempo...

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS 3DS



Pokemon Mundo Megamisterioso

DIVIÉRTETE COMO... UN POKÉMON

GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Spike Chunsoft
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES --
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,95 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Tras las crticas que recibi *Portales al Infinito*, Spike Chunsoft ha tomado nota y ha culminado un J-RPG protagonizado por los 720 Pokmons existentes con el que prometen reencontrarse con los fans.

El punto de partida es el habitual despertamos en un mundo misterioso, convertidos en un Pokmon, que variar segn nuestras respuestas a un test. Si no nos gusta el que nos toque, podremos elegir entre los veinte disponibles (aparte de los tres iniciales al comienzo de cualquier *Pokmon* , no faltan Pikachu o Riolu). Una vez elegido, se nos asigna un compaero... y ya podemos iniciar el viaje.

Pokmon y mazmorras

Mundo Megamisterioso vuelve a centrar, una vez ms, su dinmica de juego en torno a varias partes muy diferenciadas. Ms all de los dilogos con otros Pokmon (estn los 720 existentes entre las seis generaciones), no faltan los combates diseados de tal modo que hasta el no iniciado los podr disfrutar y la exploracin de mazmorras, en las que debemos encontrar la salida de cada planta. Eso s, estas mazmorras se generan aleatoriamente y varan de una partida a otra.

Para reencontrarse con los fans, se han recuperado algunas caractersticas muy recordadas, como el "hambre" (aumenta al recorrer las mazmorras) o que otro jugador nos rescate va StreetPass. Adems, se han aadido las llamadas megaevoluciones (disponibles para algunos personajes), objetos para personalizar la apariencia de nuestros Pokmon... En definitiva, es un ttulo que ha escuchado a sus seguidores y ha sabido enmendar sus errores. Slo le ha faltado sorprender en lo tcnico.

OPININ

Mundo Megamisterioso es una entrega imprescindible para cualquier fan de *Pokémon*, y muy recomendable para nuevos jugadores de esta saga. Una gran forma de comenzar (y celebrar) el vigésimo aniversario de esta prolífica serie.

85

Por **Miguel Martí** @SekiamPKM

■ *XCOM 2* no es gran cosa gráficamente, pero pide "máquina". Donde brilla realmente es en su jugabilidad, que engancha.









XCOM 2

¿CONTRA LOS ALIENS? ESTRATEGIA Y TÁCTICA POR TURNOS

VERSIÓN ANALIZADA
PC
GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Firaxis Interactive
DISTRIBUIDOR
2K Games
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,95 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

Han pasado 20 aos desde que los aliengenas nos inva - dieron. La poblacin asume como algo normal el do - minio alien, pero desconocen sus oscuros planes. Los XCOM actuam en la sombra para intentar sabotearlos.

Tras las buenas sensaciones que dej el primer *XCOM*, Firaxis se ha sacado una secuela de la manga que, aunque es continuista, mejora, y mucho, los aspectos clave del anterior. El mero hecho de actuar ahora bajo el dominio de los aliens implica que el sigilo, el sabotaje y las actuaciones en la sombra sean elementos con mucho ms peso en el desarrollo. Y no s - lo eso algunas de las caractersticas del anterior, como reclu - tar soldados, vuelven... pero mejoradas, con ms opciones.

Estrategia y combates por turno de "pata negra"

Ahora, nuestro equipo de cinco soldados puede estar integrado por especialistas en distintas reas, como francotirador o comando (cuerpo a cuerpo), lo que nos permite crear tcticas acordes al equipo que despleguemos. Y no slo eso la muer - te sigue siendo permanente para nuestras unidades, aunque ahora tenemos mayor libertad para decidir en qu reas evo - luciona. Y hay ms acciones para realizar durante el combate (que se desarrollan en mapas generados aleatoriamente), desde anular maquinaria alien a parapetarse tras un muro y disparar automticamente cuando un enemigo pase cerca. Tampoco faltan las opciones de "looteo" de tems que nues - tros cientficos investigam para desa - rrollar tecnologa. En total, las misiones y los combates estn diseados para duren 15-20 minutos... pero siempre te quedars con ganas de ms. Slo son criticables la mejorable IA y el poso de continuismo. Por otra parte, est la gestin de nuestra base, en esta ocasin una base nodriza que podremos mover por el planeta, en busca de aliados. Como en *Fallout Shelter*, veremos la nave "seccionada" y, desde sus distintas habitaciones, podremos reclutar soldados, consultar con los investigadores... y mucho ms. ■



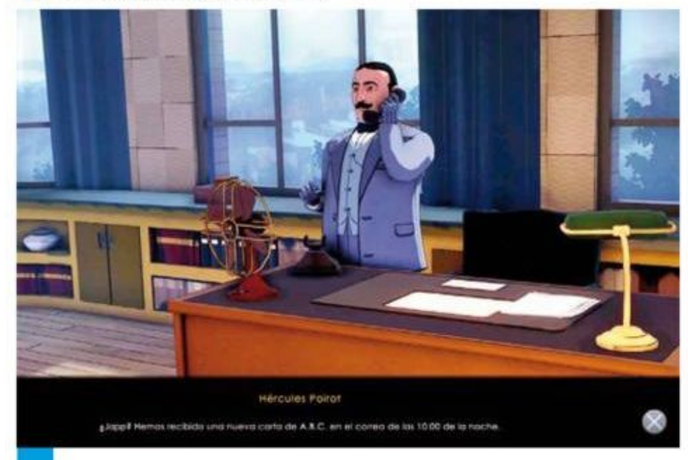
OPININ

Una nueva entrega algo continuista respecto a su predecesor, pero que sigue ofreciendo estrategia por turnos de calidad y un nuevo rol de nuestras fuerzas frente a los alienígenas que cambia por completo la forma de luchar.

85

■ Por Jorge S. Fernández @jorgesfer

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | PC



Agatha Christie The ABC Murders

MISTERIO AL ESTILO POINT & CLICK

GÉNERO Aventura gráfica
DESARROLLADOR Microïds
DISTRIBUIDOR Meridiem Games
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Español
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,99 € / 29,99 € Digital: 39,99 € / 29,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12



OPININ

Una aventura gráfica clásica con elementos de otros juegos similares, que deja ocho entretenidas horas de investigación y puzles para darle al coco. Podría haber dado mucho más de sí y, además, tiene algunos fallos gráficos de bulto.

77

Hrcules Poirot, el famoso detective creado por Agatha Christie, vuelve a los videojuegos para enfrentarse al asesino de la A.B.C., adaptando la novela "El misterio de la gua de Ferrocarriles" a PS4, One y PC.

El veterano estudio francs Microds nos invita a vivir una aventura grfica al ms puro estilo "point & click", pero con algunos toques modernos que sonarn a los ms acrrimos seguidores del gnero. Poirot recibe una inquietante carta firmada por A.B.C. en la que se le reta a detener una serie de asesinatos que se van a cometer en los alrededores de Londres. Los momentos de exploracin, recogida de objetos y resolucin de puzles estn garantizados a lo largo de las ocho horas aproximadas que deja la aventura. Lo mejor es que los puzles son variados, estn bien elaborados y algunos son difciles y obligan a pensar.

Inspirndose en otras aventuras

Microds ha tomado mecnicas actuales que hemos visto en ttulos como *L.A. Noire* y *Crimes & Punishments Sherlock Holmes*, como son fijar el perfil psicolgico de un sospechoso en los interrogatorios o estar atentos a sus reacciones en las conversaciones, aunque aqu estn menos explotadas. Por ltimo, una vez que tenemos todas las pistas, debemos unir todas las clulas grises para ir resolviendo incgnitas, al igual que hacamos en *Sherlock Holmes* con su espacio de deduccin. Aqu, es donde nuestras dotes de observacin son fundamentales porque, si hemos estado atentos, enseguida sabremos encajar cada pieza en su sitio. Por su parte, los grficos cumplen su cometido, sin ms, a pesar de fallos tcnicos y animaciones acartonadas. ■

■ Por **Clara Castaño** @claracastruiz

■ **PLATAFORMAS** PS4



Gravity Rush Remastered

¿PRONÓSTICO? GRAVEDAD CERO

GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Japan Studio
DISTRIBUIDOR Sony Computer Entertainment
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES --
FORMATO / PRECIO Físico: 29,99€ Digital: 29,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

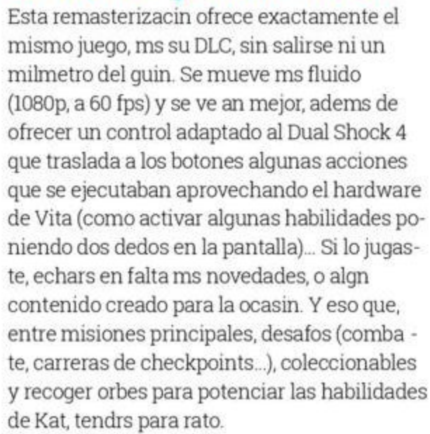
OPININ

Es una aventura única, que ahora llega a PS4 mejorada visualmente y con todo el DLC incluido para permitirnos disfrutar como nunca antes de la historia de Kat y sus poderes gravitatorios. Si no lo jugaste en Vita, deberías probarlo en PS4.

86

Uno de los ttulos clave del catlogo de PS Vita llega a PS4 en versin remasterizada, aadiendo todo su DLC (paquetes de misiones y trajes) y adaptando su particular control al Dual Shock 4. El resultado sigue siendo un gran juego, ms vistoso si cabe.

Gravity Rush nos cuenta la historia de Kat, una joven amnsica que despierta en un extrao mundo y que, gracias a un enigmtico gato negro, adquiere el don de modificar la gravedad a su alrededor. Este poder lo usa para combatir a las criaturas que surgen de las tormentas gravitacionales, as como para ayudar a diversas personas, todo en una historia en mundo abierto con misiones principales y desafos opcionales que dejan una duracin superior a las veinte horas.



Sin fallos de "gravedad" en PS4

Esta remasterizacin ofrece exactamente el mismo juego, ms su DLC, sin salirse ni un milmetro del guin. Se mueve ms fluido (1080p, a 60 fps) y se ve an mejor, adems de ofrecer un control adaptado al Dual Shock 4 que traslada a los botones algunas acciones que se ejecutaban aprovechando el hardware de Vita (como activar algunas habilidades poniendo dos dedos en la pantalla)... Si lo jugaste, echars en falta ms novedades, o algn contenido creado para la ocasin. Y eso que, entre misiones principales, desafos (combate, carreras de checkpoints...), coleccionables y recoger orbes para potenciar las habilidades de Kat, tendrs para rato.

Si lo jugaste en Vita, quiz no te aporte nada. Pero, si no tuviste el placer en su da, no deja de ser una propuesta muy atractiva, que, en PS4, sigue conservando todo su encanto. ■

■ Por **Alejandro Oramas** @AleOramasMonzn



Dying Light Enhanced Edition

UN GRANDIOSO REGRESO DE ENTRE LOS MUERTOS

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

ANALIZADO EN
Hobby Consolas 284

NOTA 88

Hace poco ms de un ao, lleg a las tiendas *Dying Light*, una vuelta de tuerca al concepto que Techland haba creado con *Dead Island* zombis, un mundo abierto, cooperativo para cuatro... Pero fueron los aadidos, como el "parkour" para recorrer la ciudad, los nuevos tipos de zombi o un toque "rolero" ms denso los que conquistaron al gran pblico.

Adems, Techland se comprometi a seguir cuidando y puliendo su criatura, un compromiso que ha durado un ao y que ha permitido ver el nacimiento de parches tcnicos, contenidos descargables gratuitos como el modo Be the Zombie y otros de pago. Un ao de trabajo que se ha culminado este mismo mes de febrero, y por partida doble. Por un lado, se ha lanzado un parche repleto de mejoras (nuevas animaciones, IA, un nuevo nivel de dificultad...) para celebrar la llegada de *The Following*, el ltimo DLC. Por otro, tambin est ya en las tiendas la *Enhanced Edition*, que incluye el juego original, todas las mejoras y todos los DLC, *The Following* incluido.

Volviendo a Harran... o no

Si optas por jugar la edicin "completa", lo recomendable es empezar por el juego original, que nos pone en el pellejo de un agente especial infiltrado en Harran. Esta ciudad ficticia, de reminiscencias turcas, est en cuarentena tras un brote zombi. Descubrir si se est investigando una vacuna ser nuestro objetivo, mientras exploramos libremente la ciudad, trabajamos para las distintas facciones que pueblan la urbe... Una entretenida aventura que brilla, especialmente, cuando se juega en cooperativo (hasta cuatro jugadores), y que nos permite evolucionar a nuestro personaje en reas como el "parkour" (que est integrado en el control de una manera sencilla) o el comba-

THE FOLLOWING CONTINA LA HISTORIA Y AADE "OTRA FORMA DE JUGAR" A UN DYING LIGHT QUE YA ERA MUY DIVERTIDO



TODO EL "DLC" DE DYING LIGHT

Techland ha enriquecido su genial juego de zombis con un montón de contenido, aunque el mejor ha sido el último...



Be the Zombie

Este modo gratuito plantea un duelo desigual (cuatro contra uno, al estilo *Evolve*) en el que los humanos deben destruir cinco "nidos" de los que brotan muertos y el otro debe causar 10 bajas entre los humanos. Divertido, aunque está "muerto".



The Bozak Horde

Fuente de diversión y frustración, este contenido nos invita a superar veinte niveles donde debemos desactivar una bomba, acabando antes con todos los zombis, alcanzando "checkpoints"... Sólo hay tres vidas: si las pierdes, vuelta al principio.



Cuisine & Cargo

Fue el primer DLC del pase de temporada y, básicamente, se trata de dos zonas en cuarentena (supuestamente "difíciles") que se pueden superar en 10-15 minutos, a lo sumo. La sensación es que parecen estar recortadas del juego principal...



Ultimate Survivor Bundle

El tercer y último pack del pase de temporada incluye tres vestimentas distintas (ninja, explorador urbano y agente especial), así como cuatro armas especiales, como el lacerador. En términos jugables, es el contenido que menos añade.



Mejoras "Enhanced Edition"

La primera edición del juego se ha actualizado de forma gratuita y el último de estos parches, incluido también en la *Enhanced Edition*, añade nuevas animaciones, el nuevo nivel de dificultad "Pesadilla", ajustes en la IA, aumento del tope de nivel...



The Following

Lanzado de forma independiente, este DLC cuesta 19,99 euros, pero, a cambio, añade una historia que da de sí 10-12 horas (o más, con las misiones secundarias), un buggy personalizable, nuevas armas, un nuevo tipo de enemigo... Merece la pena.

te y que retiene algunas ideas de *Dead Island*, como el deterioro de las armas. Su ciclo da-noche, la aparicin de enemigos an ms letales en la oscuridad, el saqueo de casas y muertos o la fabricacin de recursos son otras de sus muchas virtudes. Adems, tras las mejoras del ltimo parche, las animaciones son mejores y, en general, el juego luce an mejor.

As es The Following

Una vez que hayas completado el juego, llega el momento de probar el ltimo contenido lanzado, *The Following*. Esta expansin contina la historia original, y nos presenta al mismo "prota", esta vez tras la pista de una secta inmune al virus, que vive ms all de los muros de Harran.

As pues, encontramos un nuevo mapa, igual de grande que en el juego base, que nos invita a recorrer una zona ms campestre, con granjas y pequeos ncleos rurales. De este modo, el "parkour" pierde protagonismo, aunque, en su lugar, entra en juego un nuevo elemento un buggy. Gracias a este vehculo, podemos recorrer rpidamente las distancias que nos separan de los objetivos, adems de poder mejorarlo con piezas para hacerlo ms resistente, manejable... e incluso personalizarlo estticamente. Adems, este contenido aade nuevos tipos de arma y una nueva clase de enemigo (capaz de correr casi a la velocidad del buggy), as como una IA ms refinada, que nos pondr las cosas ms difciles ms a menudo. Es un excelente aadido, tanto por su duracin (mnimo diez horas) como por ofrecer un nuevo mapa de considerable extensin y unas mecnicas de juego que varan ligeramente. Es ms de lo mismo, s, pero con las novedades suficientes para que no resulte evidente. El resto de contenidos no estn al mismo nivel, pero, al venir de serie en la *Enhanced Edition*, pues bienvenidos sean...

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? Sí

Dying Light ha cambiado mucho en su primer año de vida. Si ya lo tienes, te bastará con actualizarlo y adquirir *The Following*, que es la gran novedad. Pero, si no lo tienes y te van los juegos de zombis, la *Enhanced Edition* es una cita ineludible. Era un gran juego, pero con todos sus extras, lo es más.



El buggy es la gran novedad de *The Following*. Cuenta con su propio árbol de mejoras y necesita piezas y gasolina que tenemos que conseguir.



Es recomendable jugar a *The Following* tras completar la trama de *Dying Light*. "Respeta" tu inventario y nivel... y seguro que te hará falta.







Cada disfraz de luchador Mii se vende por 0,79 euros, y también hay packs que incluyen todos los de su respectiva remesa.

SUPER SMASH BROS.

Wii U | 3DS ■ Corrin: 4,99 € / Bayonetta + escenario: 5,99 € ■ 1153 MB

Personajes: Bayonetta y Corrin

El genial juego de lucha de Nintendo cierra el círculo con la llegada de sus últimos personajes y escenarios descargables para Wii U y 3DS.

Tras un ao de contenidos descargables, *Super Smash Bros.* para Wii U y 3DS ha ampliado notablemente su plantel de personajes y escenarios, entre otras cosas. Despus de la sorprendente llegada en diciembre de Cloud, el protagonista de *Final Fantasy VII*, ahora es el turno de Bayonetta, la gran herona de Platinum Games, y de Corrin, protagonista de *Fire Emblem Fates*, el prximo juego de la mtica saga de rol tctico que llegar muy pronto a 3DS.

Bayonetta es experta en combos y puede ralentizar el tiempo a su favor, y Corrin es capaz de despertar el poder de un dragn. Adems, es posible escoger entre apariencias muy variadas para cada uno de ellos la bruja aparece con sus looks de *Bayonetta 1* (pelo largo) y *Bayonetta 2* (pelo corto), y a Corrin se le puede controlar tanto en versin masculina como en versin femenina.

Por otra parte, igual que Cloud vino acompaado por el escenario Midgar y Ryu por Suzaku Castle, adquirir a Bayonetta tambin da acceso al escenario Torre del reloj de Umbra, una de las localizaciones ms recordadas de los juegos de accin de esta popular bruja.

Incluso antes del lanzamiento del juego, Bayonetta haba sido uno de los personajes ms demandados por los jugadores, hasta el punto de que su creador Hideki Kamiya, lleg a quejarse en Twitter de que le preguntasen tanto por el tema. En cuanto a Corrin, es curioso conocer as a un personaje con el que muy pronto pasaremos muchas horas en 3DS.

Nintendo ha aprovechado que pone el punto final a los DLC para lanzar un megapack. Si lo adquirs, os haris de golpe con los siete luchadores descargables (los dichos, ms Mewtwo, Lucas y Roy), y tambin con los escenarios de Bayonetta, Cloud y Ryu. Todo, por 34,95 euros.

Adems, tambin est ya disponible la sexta y ltima tanda de disfraces para los luchadores Mii, con los que pueden tomar la apariencia de personajes como Tails y Knuckles (de la saga *Sonic*) o Ashley (de *WarioWare*), entre otros.

VALORACIN **Estos nuevos personajes, tal como los que llegaron antes, encajan perfectamente en el plantel y redondean, an ms, un juego excelente.**

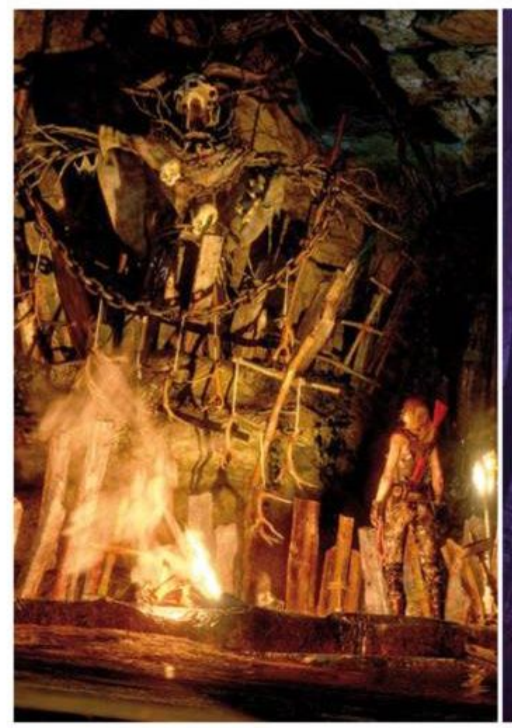
RISE OF THE TOMB RAIDER

Baba Yaga: El Templo de la Bruja

Xbox One | Xbox 360 | PC ■ 9,99 € ■ 1,26 GB

Esta expansin aade ms de dos horas de aventura, con una trama totalmente nueva inspirada por un legendario personaje mitolgico. En *Baba Yaga El Templo de la Bruja*, acompaamos a Lara hasta un misterioso bosque en un olvidado rincn de Siberia (Rusia), donde desapareci una expedicin sovitica sin dejar rastro. All, investigamos la leyenda de Baba Yaga, un personaje recurrente de la mitologa rusa es una vieja que deambula entre el mundo de los vivos y el de los muertos, que, segn la leyenda, come personas con sus dientes de acero. Son buenos ingredientes para una aventura en la que nos enfrentamos a nuevos enemigos sobrenaturales, estrenamos arco y tenemos que hacer frente a nuevos puzles.

VALORACIN **Corta pero entretenida aventura centrada en lo sobrenatural, con un gran jefe final.**







CALL OF DUTY BLACK OPS III

Awakening

PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 9,34 GB

Ya est disponible el primer gran DLC de *Black Ops III* en PS4, que tiene la exclusividad temporal (llegar a Xbox One y PC a principios de marzo). Incluye una nueva aventura de zombies (Der Eisendrache), ambientada en un castillo medieval de Austria, y cuatro nuevos mapas multijugador Skyjacked, Splash, Gauntlet y Rise.

VALORACIN **Diversin garantizada con los zombis y con los nuevos mapas multijugador.**



PROJECT CARS

Expansión Stanceworks

PS4 | Xbox One | PC ■ 5,49 € ■ 10 MB

La expansin del circuito Stanceworks trae dos vehculos modificados (el MX-5 RadBul Formula Drift de "Mad" Mike Whiddett, y el KTM X-Bow R). Adems, tambin incluye un nuevo circuito, Bannochbrae, ambientado en las tierras de Escocia, con una longitud de ms de 6,5 kilmetros y su famoso lago neblinoso.

VALORACIN **Estos nuevos contenidos sern del agrado de los amantes de la conduccin.**



GUITAR HERO LIVE

Canciones San Valentín

PS4 | Xbox One | Wii U | PS3 | Xbox 360

El juego musical celebr San Valentn con la inclusin de seis nuevas canciones de artistas y grupos como Chris Cornell, Hoobastank, Goo Goo Dolls, Bon Jovi, Motrhead y The Darkness. Adems, con motivo de la ceremonia de los Grammy, se han aadido algunos temas de artistas nominados (Elley King, Highly Suspect...).

VALORACIN **No aaden nada jugable, pero, al formar parte de GHTV, tampoco cuestan.**

ESPECIAL 20º ANIVERSARIO

Nos ponemos nostálgicos y recordamos lo que supuso Pokémon cuando nació en Game Boy.

POKMON ROJO-AZUL

■ **LANZAMIENTO** 5 de octubre de 1999 ■ **ANALIZADO EN** HC 98 ■ **NOTA** 90



ÁLVARO ALONSO
@alvaroalone_so

■ **Igual que siempre soy de *Azul*,** también lo soy de Charmander. No concibo una partida sin elegir a la lagartija de fuego como *Pokémon* inicial, y me sé de memoria los niveles a los que aprende cada ataque. Y aun después de todos estos años, verlo evolucionar (primero a Charmeleon y, más tarde, a Charizard) sigue siendo una experiencia catártica.

« Sigo intentando desentrañar el poder que hay en *Pokémon* »

No os voy a engaar aunque aqu arriba pone que voy a hablar del primer binomio de juegos *Pokmon*, en mi corazn de entrenador slo hay lugar para la *Edicin Azul*. Es curioso, porque, aunque la diferencia entre ambas se limita a ciertas criaturas exclusivas de cada versin, nunca he sido capaz de empezar una partida en la *Edicin Roja*. Supongo que porque, para m, igual que para muchos, fue la primera toma de contacto con el mundo *Pokmon*. Y ya que estamos, tambin con el gnero RPG... ¡Y vaya cambio drstico, acostumbrado como estaba a los saltos de *Super Mario Land*! De hecho, *Pokmon Edicin Azul* fue el primer juego al que llegu a echar ms de cien horas. Cien horas... Y todas ellas en una pantalla que slo era capaz de mostrar distintos tonos de verde y sin ningn tipo de iluminacin (algn da, os cuento las cabriolas que haca en los viajes en coche para conseguir ver algo). Y todo esto... ¿Para qu? Pues para capturar a las 151 criaturas de bolsillo, ¡por supuesto!

El mejor que habr jams

Bueno, vale, vuelvo a sincerarme la verdadera razn por la que sigo jugando incluso despus de conseguir el dichoso diploma, la razn por la que todava hoy inserto de vez en cuando un cartucho azul con una pegatina de Blastoise desgastadsima en mi Game Boy... Es porque quiero llegar a ser el mejor. No me considero una persona competitiva, pero *Pokmon* consigui sacar el monstruo que hay en m viva por y para crear el mejor equipo, pensando formaciones para contraatacar las de mis amigos y comparando estadsticas (sin tener ni idea de EVs e IVs) que me diesen la ventaja que marca la diferencia entre una victoria y una derrota. Quera ser el rey del patio, el mejor entrenador *Pokmon* de la historia. Y quiero seguir sindolo, maldita sea. Por eso, cuando uno de mis amigos me dice que ha vuelto a jugar a *Pokmon*, se me enciende una sonrisa en la cara que poco tiene que envidiar a la que tena el da que fui a la papelera de mi barrio a por el juego (s, yo tampoco me explico por qu vendan videojuegos en una papelera). Al final, suele perder el inters a los pocos das y el ansiado combate nunca se llega a celebrar (la paliza, con un equipo completo a nivel 100, sera antolgica). Adems, pocos se atreven a dejarse ver en pblico con "mquinitas" del tamao de un ladrillo unidas por un cable. Pero todo esto ha cambiado con la llegada de la Gen I a 3DS y, especialmente, los combates a travs de Wi-Fi. Todo estos aos de entrenamiento darn sus frutos voy a ser un Maestro Pokmon. ■

POKMON STADIUM

LANZAMIENTO 7 de abril de 2000 **ANALIZADO EN** HC 104 **NOTA** 91

« Mi mundo era diferente... y quería ser el mejor »



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Hoy en da, le he perdido un poco la pista, pero, a principios de siglo, no poda ser ms entusiasta de *Pokmon* . Creo que las horas que les echamos mi hermano y yo a las diferentes entregas y a la serie de televisin podran contarse por ms de mil, tirando por lo bajo.

Lo que trajo consigo la primera generacin de la saga, con las *Ediciones Roja y Azul*, fue una revolucin. Sin duda, es mi favorita, y buena parte de la culpa la tiene *Pokmon Stadium* , un juego que trasladaba a entornos tridimensionales las batallas de Game Boy... con la opcin de trasvasar los datos desde el cartucho porttil, con ayuda del Transfer Pak (bendito sea, igual que las Torres Doduo y Dodrio, que permitan subir a los Pokmon de nivel a la velocidad del impactrueno). Eso s, algunas de sus batallas eran tremendamente frustrantes. An recuerdo el estallido de jbilo y el choque de manos con mi hermano al superar la ltima copa de nivel 50. El juego era viciante como pocos, y daba recompensas muy jugosas, como poder ensearle a Pikachu la habilidad Surf, algo inimaginable en *Rojo* y *Azul*.

¡Meowth, bien hecho!

Una de las mayores sorpresas de *Stadium* fueron sus minijuegos voraces Lickitungs, Ratatas corredores, Metapods "antipedruscos", Drowzees hipnotizadores, Magikarps saltarines (sin la piel de dos mastines)... A cuatro jugadores, aquello era la pera limonera, a la altura de N64.

Para acabar, no quiero dejar de felicitar a la saga por sus veinte aos. Fue parte de mi infancia y me dio mucho. Lo nico que no tengo claro es si, hoy, me gusta o no ms que Digimon. ¡Benditos monstruos!





Pokémon Stadium fue un 3x1 de leyenda: combates, minijuegos y la posibilidad de jugar al título de Game Boy a mayor velocidad.

POKMON ORO-PLATA

LANZAMIENTO 6 de abril de 2001 **ANALIZADO EN** HC 115 **NOTA** 95

« La consolidación de un fenómeno »



ROBERTO RUIZ ANDERSON
@Roberto_JRA

Corra el ao 2001, y la Pokmana estaba en su momento lgido. Un ao y medio antes, nos haban llegado las ediciones originales (*Rojo* y *Azul*), que desataron un autntico fenmeno.

Rpidamente, lleg "merchandising" de todo tipo (menuda fiebre hubo en los patios de colegio con los tazos) y "spin-offs" como *Pokmon Pinball* , *Pokmon Stadium* y *Pokmon Snap* , pero lo que ms anhelbamos era una continuacin de los originales que fuese an ms all.

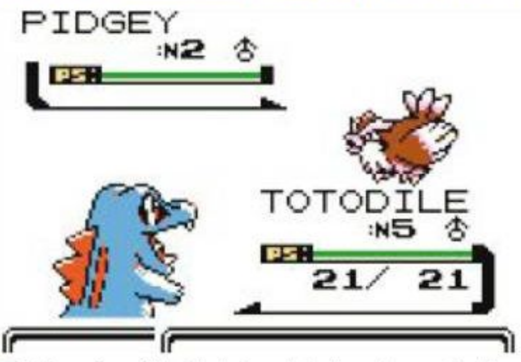
Expectativas colmadas

Por suerte, todas las expectativas quedaron bien colmadas cuando llegaron las ediciones *Oro* y *Plata*. Con esta segunda generacin, Nintendo y Game Freak lograron un hito valiossimo consolidar el fenmeno. *Pokmon* no iba a ser una moda pasajera como tantas otras, sino que iba a perdurar en el tiempo.

Yo me hice con la edicin Oro, y pas montones de horas descubriendo sus muchas novedades funciones como la Pok Gear, el sistema de crianza, nuevos tipos de Pokmon y Pok Balls... y, por supuesto, 100 nuevos Pokmon. A esas alturas, muchos nos habamos aprendido de memoria todos los 151 Pokmon originales y sus correspondientes nmeros en la Pokdex, y tener de repente 100 totalmente nuevos fue una gran experiencia en su momento.

Tambin valor el hecho de que no slo tenamos una nueva regin (Johto), sino que, adems, podamos volver a la de las ediciones originales (Kanto). Esto haca que el juego fuese an ms completo. En definitiva aunque el juego vino precedido por unas expectativas gigantestas, logr satisfacerlas y an vale la pena jugarlo.





Pokémon Oro y *Plata* introdujo un ciclo día-noche que afectaba a detalles como los Pokémon con los que topábamos, según la hora.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de enero. Datos cedidos por GFK.

Call of Duty y *FIFA* copan la lista nacional, como de costumbre. Destacan la reaparición de *Batman Arkham Knight*, tras su bajada de precio, y *Just Dance*, un habitual del saco de los Reyes Magos.

	JUEGOS		
1	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4	
2	**FIFA 16**	PS4	
3	**Grand Theft Auto V**	PS4	
4	**Just Dance 2016**	Wii	
5	**Star Wars Battlefront**	PS4	
6	**FIFA 16**	PS3	
7	**Tom Clancy's Rainbow Six**	PS4	
8	**NBA 2K16**	PS4	
9	**Call of Duty: Black Ops III**	PS3	
10	**Batman Arkham Knight**	PS4	

PLATAFORMAS		
PS4		1 Call of Duty: Black Ops III 2 FIFA 16 3 Grand Theft Auto V 4 Star Wars Battlefront 5 Tom Clancy's Rainbow Six
Xbox One		1 Call of Duty: Black Ops III 2 Grand Theft Auto V 3 Star Wars Battlefront 4 Forza Motorsport 6 5 FIFA 16
PS3		1 FIFA 16 2 Call of Duty: Black Ops III 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K16 5 Pro Evolution Soccer 2016
Xbox 360		1 FIFA 16 2 Grand Theft Auto V 3 Call of Duty: Black Ops III 4 Minecraft 5 Pro Evolution Soccer 2016
Wii U		1 Super Mario Maker 2 Just Dance 2016 3 Splatoon 4 Super Mario 3D World 5 Super Smash Bros
3DS		1 Animal Crossing: Happy... 2 Tomodachi Life 3 New Style Boutique 2 4 Mario Kart 7 5 New Super Mario Bros 2
PS Vita		1 Minecraft 2 FIFA 15 3 Phineas y Ferb: El día de... 4 LEGO Jurassic World 5 LEGO Marvel Super Heroes
PC		1 Los Sims 4 2 Los Sims 4: ¿Quedamos? 3 Star Wars Battlefront 4 Los Sims 4 5 Call of Duty: Black Ops III

En **otros países**

JAPÓN

Del 18 al 24 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

El "remake" de la primera entrega de la saga de mafiosos colocó 165.000 copias en su primera semana, entre PS4 y PS3. Por favor, Sega, tráelo a Occidente.

1. **Yakuza Kiwami** PS4
2. Yakuza Kiwami PS3
3. Hyrule Warriors Legends 3DS
4. Just Cause 3 PS4
5. Resident Evil 0 HD Remaster PS4

REINO UNIDO

Del 24 al 30 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

La saga de Activision es siempre una garantía, y la compañía ya ha anunciado que la entrega de 2016 volverá a correr a cargo del estudio Infinity Ward.

1. **Call of Duty: Black Ops III** PS4
2. LEGO Marvel Vengadores PS4
3. Lego Marvel Vengadores Xbox One
4. LEGO Marvel Vengadores Xbox 360
5. Call of Duty: Black Ops III Xbox One

EE.UU.

Del 24 al 30 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

El último "spin-off" de la saga rolera de Square Enix fue capaz de imponerse a los disparos de *Call of Duty* y a la pléyade de superhéroes del último juego de LEGO.

1. **Final Fantasy Explorers** 3DS
2. LEGO Marvel Vengadores PS4
3. Call of Duty: Black Ops III Xbox One
4. Call of Duty: Black Ops III PS4
5. LEGO Marvel Vengadores Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Rise of the Tomb Raider**
Xbox One - Xbox 360 - PC



2 **Bloodborne**
PS4



3 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



4 **Fallout 4**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Resident Evil: Origins Collection**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**





	1	2	3	4	5
	The Witness PS4 - PC	**XCOM 2** PC	**Street Fighter V** PS4 - PC	**Firewatch** PS4 - PC	**Unravel** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en **España**	90/100 *"Precioso, inteligente, reconfortante y único: su dificultad atrapará a entusiastas del puzle"*	85/100 *"Es continuista, pero ofrece estrategia de calidad en la lucha contra los alienígenas"*	89/100 *"Es muy espectacular en lo visual, y su sistema de combate es sólido como una roca"*	80/100 *"Una propuesta adulta y refrescante, pero en la que las decisiones no tienen consecuencias"*	87/100 *"Como las grandes producciones de Pixar, ofrece un poético mensaje sobre la vida"*
IGN Web líder en **Reino Unido**	10/10 *"The Witness te llena con sus resoluciones de puzles y con sus profundos misterios"*	9,3/10 *"Un juego brillante, gracias a un giro sobre el mismo combate táctico que vimos en el primero"*	8/10 *"Un juego de lucha de primer nivel, pero que decepciona en cuanto a contenidos para uno"*	9,3/10 *"Resulta increíble por muchas razones, pero, sobre todo, por los temas adultos que trata"*	8,3/10 *"Su gran mérito es que provoca sutiles y complejas emociones recurriendo a la naturaleza y la nostalgia"*
GAME INFORMER Revista líder en **EE.UU.**	9,25/10 *"Retuerce tu mente de maneras que son poco convencionales y te hace sentir inteligente"*	9,5/10 *"Navegar por sus dificultades es suficiente para hacerte sentir como una verdadera leyenda"*	7,25/10 *"Resulta espectacular, pero sus limitados modos lo llevan a un terreno resbaladizo"*	7,75/10 *"Deja una sensación agridulce, que mejora cuando te detienes a apreciar los diálogos"*	7,75/10 *"Sus puzles son muy básicos, pero el viaje merece la pena por su adorable protagonista"*
GAMESPOT Web líder en **EE.UU.**	9/10 *"Expresa mecánicas de forma críptica para ponerte a prueba y que les encuentres sentido"*	9/10 *"Resulta matemático, emocional y sesudo a la vez: convence hasta cuando pierdes"*	-/10 *"Al jugar con amigos, te ves inmerso en el calor del momento: hay una buena base aquí"*	7/10 *"Tienes fallos que entorpecen la inmersión, algo que es fundamental en la experiencia"*	7/10 *"Es todo lo que cabe temer de un juego indie: bonito y con corazón, pero poco robusto"*
EDGE Revista líder en **Reino Unido**	9/10 *"Conjura magia desde los componentes más simples e improvisa cosas sin desviarse"*	9/10 *"Maldecirás y refunfuñarás, pero disfrutarás cada minuto de esta experiencia"*	-/10 No disponible	8/10 *"Invoca suspense y pena desde los árboles y los arroyos de la naturaleza de Wyoming"*	-/10 No disponible
FAMITSU Revista líder en **Japón**	-/40	-/40	35/40	-/40	-/40
NOTA MEDIA	**93**	**91**	**82**	**80**	**79**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



1 PS4

Uncharted 4
El desenlace del ladrón

Ya sólo faltan dos meses para que Nathan Drake vaya a por el tesoro definitivo.

FECHA 27 de abril



2 PS4 - Xbox One

Final Fantasy XV

El 30 marzo, Square Enix celebrará un evento en el que anunciará la fecha de salida de este esperado RPG.

FECHA 2016



3 PS4

Horizon: Zero Dawn

Guerrilla Games lleva meses sin dar detalles de su próximo juego, pero sigue previsto para este año.

FECHA 2016



4 PS4 - Xbox One - PC

Dark Souls III

FromSoftware nos volverá a sacar de nuestras casillas con otra fantasía medieval de dificultad desmesurada.

FECHA 12 de abril



5 PS4 - Xbox One - PC

The Division

Tras un larguísimo desarrollo, contamos ya las horas para que el shooter-RPG-MMO de Ubisoft vea la luz.

FECHA 8 de marzo

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*



6 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360



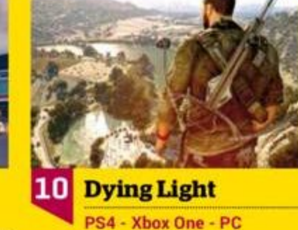
7 Halo 5: Guardians
Xbox One



8 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360



9 Call of Duty: Black Ops III
PS4 - One - PC - PS3 - 360



10 Dying Light
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

RAMAS DE POKÉMON

Una de las sagas más importantes de la historia de Nintendo y del videojuego acaba de cumplir su vigésimo aniversario (en Japón, se inició en 1996) y repasamos sus mejores vertientes.



10
Pokémon Pinball Rubí y Zafiro

Las míticas mesas de pinball se prestaban a muchas ambientaciones, y una pokéball podía pasar perfectamente por una bola que golpear con los "flippers". El concepto estaba muy bien resuelto, pues, con las pokéball, podíamos golpear a las criaturas que había en las distintas mesas y, por supuesto, capturarlas.

- **CONSOLA** Gameboy Advance
- **ESTUDIO** Jupiter Corporation
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 147** 82

9
Pokémon Puzzle League

Siguiendo el planteamiento de clásicos como *Columns* o *Tetris*, este rompecabezas nos conminaba a destrozar piezas antes de que un recipiente se desbordara. Había que alinear tres piezas del mismo color, intercambiando bloques uno a uno, lo que propiciaba la aparición de "piedras" en el panel del rival.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **ESTUDIO** Intelligent Systems
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 113** 89

8
Pokémon Ranger Trazos de luz

En esta subsaga nacida en Nintendo DS, no encarnábamos al típico entrenador anheloso de "hacerse con todos", sino a un joven encargado de proteger diferentes áreas con ayuda de diversos Pokémon, entre ellos los legendarios, como Raikou, Entei y Suicune. Esta entrega ofrecía multijugador local para cuatro personas.

- **CONSOLA** DS
- **ESTUDIO** Creatures Inc.
- **AÑO** 2010

7
Pokémon Mundo Megamisterioso

Recién lanzado en España, este "dungeon crawler" nos pone en la piel de distintos Pokémon, para que exploremos mazmorras que se generan aleatoriamente. Los protagonistas hablan, algo que no se suele reflejar en las otras subsagas, y podemos ver a los más de 700 Pokémon que existen hoy en día.

- **CONSOLA** 3DS
- **ESTUDIO** Spike Chunsoft
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 296** 85

6
Pokémon Snap

Sin duda, el "spin-off" más peculiar y recordado de la saga es éste, que nos ponía a bordo de una vagoneta en una especie de safari Pokémon en el que debíamos sacar las mejores fotografías. La gracia estaba en que había que tirar manzanas para hacer salir a los Pokémon o para que realizaran poses especiales. Era una pequeña genialidad.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **ESTUDIO** HAL Laboratory
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 109** 85

5

Pokkén Tournament

Dado que la piedra angular de la saga han sido siempre los combates, no es de extrañar que se haya acabado haciendo un juego de lucha en 3D, con personajes como Lucario, Mewtwo o Pikachu. El estilo de combate es similar al de *Tekken*, ya que sus creadores son los mismos, con Katsuhiro Harada a la cabeza. Se lanzará el mes que viene.

- **CONSOLA** Wii U | Recreativas
- **ESTUDIO** Bandai Namco
- **AÑO** 2016

4

Pokémon Colosseum

Colosseum y *XD Tempestad Oscura*, las dos entregas que vieron la luz en Gamecube, contaban con un modo Historia, algo que se ha explotado muy poco en plataformas de sobremesa. El primero estaba vinculado a *Rubí-Zafiro*, mientras que el segundo, posterior, también lo estaba a *Rojo Fuego* y *Verde Esmeralda*.

- **CONSOLA** Gamecube
- **ESTUDIO** Genius Sonority Inc.
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 153** 80

3

Pokémon Stadium

Fue el complemento perfecto a *Pokémon Rojo-Azul*, pues, con el Transfer Pak, podíamos pasar nuestros Pokémon de Gameboy a N64 para combatir. Incluso se podía jugar al título portátil en el televisor, triplicando la velocidad, para poder subir a las criaturas de nivel más rápidamente. Los minijuegos eran hilarantes.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **ESTUDIO** HAL Laboratory
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 104** 91

2

Pokémon Zafiro Alfa y Rubí Omega

Los "remakes" han sido muy frecuentes, de modo que las entregas de las tres primeras generaciones (*Rojo-Azul, Oro-Plata y Rubí-Zafiro*) dieron el salto a consolas superiores a aquéllas donde habían nacido, con gráficos renovados y nuevas características. Pasaron de GB, GBC y GBA a GBA, DS y 3DS, respectivamente.

- **CONSOLA** 3DS
- **ESTUDIO** Game Freak
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 282** 92

1

Pokémon Rojo-Azul-Amarillo

Las entregas canónicas son las mejores, y la primera tenía ya todas las bases, pese al modesto hardware. Había que capturar a 150 criaturas, sabiendo que algunas eran exclusivas de cada versión, lo que popularizó el cable Link para intercambiar y combatir. La emisión de una serie de televisión fue un gran apoyo.

- **CONSOLA** Gameboy | 3DS
- **ESTUDIO** Game Freak
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 98** 



Por **Francisco Javier Cabal**

25 MASCOTAS ??? ?? ???????? ?? ?? ??? ??

En su afán por crear marca, muchos estudios intentaron crear personajes, conocidos comúnmente como "mascotas", que los representaran. He aquí algunos de los que quedaron en la cuneta...

1 B????

* **TIPO:** Gato * **CREADORES:** Artoon
* **PRIMERA APARICIÓN:** Blinx: The Time Sweeper (2002)
* **SECUELAS:** 1 (2004)
* **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** Xbox

El gato barrendero del tiempo fue el primer intento de Microsoft por tener una mascota que representase a su Xbox. Desarrollado por el estudio japonés Artoon, su principal cualidad era el control del tiempo, del que podíamos valernos para atravesar los niveles de este plataformas 3D. Lamentablemente, ni este juego ni su secuela funcionaron y Artoon cerró sus puertas en 2010, por lo que no hay planes de traer de vuelta a este personaje.

2 S?? D????? F?????????

* **TIPO:** Esqueleto
* **CREADORES:** SCE Cambridge Studio
* **PRIMERA APARICIÓN:** Medievil (1998)
* **SECUELAS:** 2 (última, en 2005)
* **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PSOne-PSP

El protagonista de la serie Medievil fue un personaje creado por Sony Cambridge para un juego que combinó acción y aventura con una ambientación gótica que bebia mucho de clásicos como *Ghosts'n Goblins*. A pesar de que el juego tuvo unas ventas considerables y se desarrolló una secuela, Sony no volvió a contar con él hasta la llegada de PSP, donde publicaría un "remake" del original, que aparte de mejorar técnicamente, añadió contenido. Tras esos títulos, Sir Dan volvió a su cripta, de la que no ha vuelto a salir... aunque su regreso es un rumor recurrente.



3

★ **TIPO:** Gato antropomorfo ★ **CREADORES:** Namco
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Klonoa: Door to Phantomile (1997)
★ **SECUELAS:** 7 (última, en 2008) ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PSOne-WS-PS2-GBA-Wii

Klonoa no sólo fue una mascota que representó durante un corto periodo de tiempo a Namco, sino que también fue el protagonista de uno de los primeros juegos de plataformas para PSOne que usó la perspectiva conocida como 2,5D o pseudo 3D. Este gato, obra de Hideo Yoshizawa , usaba un anillo mágico con un espíritu en su interior para defenderse y contó con varios episodios inéditos fuera de Japón (para las portátiles Wonderswan y GBA), además de una entrega para PS2 y un juego de voleibol para PSOne. La última aparición de Klonoa fue para Wii, con un "remake" del primer título. Posteriormente, desapareció.

4 CROC

★ **TIPO:** Cocodrilo ★ **CREADORES:** Argonaut Software
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Croc: Legend of the Gobbos (1997) ★ **SECUELAS:** 1 (1999) ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PSOne-SS-PC-GBC

El cocodrilo vegetariano Croc nació en el seno de Argonaut Games (creadores de *Star Fox*) y, más concretamente, de la cabeza del diseñador Nic Cusworth. Este plataformas 3D, que, a primera vista, podría parecer un clon de *Mario 64*, tenía su propio estilo de juego, mucho más directo, y un control más accesible. Su secuela no llegó a sorprender y la tercera entrega, para PS2, se canceló. Argonaut cerró en 2004 y Croc se fue con ellos.

5



★ **TIPO:** Humano ★ **CREADORES:** Hudson Soft ★ **PRIMERA APARICIÓN:** Adventure Island (1986) ★ **SECUELAS:** 7 (última, en 2009)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MSX-NES-TG-SNES-GB-Wii

No se conoce quién fue el creador de la mascota de la compañía Hudson Soft, pero el primer ilustrador que le dio forma —al menos en la carátula del juego— fue Susumu Matsushita. Este naúfrago tuvo en su primera aventura (para MSX y NES) algo más que similitudes en su desarrollo con *Wonder Boy*, otra mascota de Sega, que fue realizada por los mismos programadores (Escape) y a los que Hudson acabo comprando la licencia para desarrollar el personaje con un enfoque más arcade. Después de varias entregas para diferentes consolas, incluyendo un reseteo para Wii, Hudson fue absorbida por Konami en 2012, y no ha vuelto a contar con el personaje (ni con el resto del catálogo de Hudson).

7 GEX

★ **TIPO:** Lagarto ★ **CREADORES:** Crystal Dynamics
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Gex (1995) ★ **SECUELAS:** 2 (última, en 1999)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** 3DO-PSOne-SS-N64-GBC-PC

Aunque no fue la mascota oficial de Panasonic, este lagarto creado por Crystal Dynamics fue el protagonista de uno de los títulos más vendidos del catálogo de 3DO. Gracias a esto, llegarían versiones para Saturn, PC y PSOne sin excesivos cambios respecto al original. Como otros muchos personajes, sus siguientes entregas llevarían a la mascota a las tres dimensiones, donde terminarían sus aventuras, ya que el último juego planificado para PS2 fue cancelado. Eso no impide que su paso por PSOne fuera, cuando menos, meritorio, gracias a un divertido plataformas que parodió con mucho sentido del humor una gran cantidad de clichés del cine.



★ **TIPO:** Murciélago ★ **CREADORES:** Iguana Entertainment
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Aero The Acro-Bat (1993)
★ **SECUELAS:** 1 (última, en 1994)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MD-SNES-GB

Este personaje que representó a la compañía Sunsoft y que es obra de David Siller (también diseñador de *Maximo* para Capcom), tuvo bastante fama en la época de las consolas de 16 bits debido, en parte, a su carisma y a unos niveles bien planificados, con múltiples secretos. Posteriormente, se publicarían una secuela que no aportó ninguna novedad y un "spin off" centrado en uno de los enemigos de la primera entrega. Sólo una conversión para GBA en 2002 y algún lanzamiento digital han impedido que nos olvidásemos por completo de esta mascota... aunque, tras más de una década sin noticias, ese momento está más cerca.

8 T & E

★ **TIPO:** Extraterrestres ★ **CREADORES:** Johnson Voorsanger Productions ★ **PRIMERA APARICIÓN:** ToeJam & Earl (1991) ★ **SECUELAS:** 2 (última, en 2003) ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MD-Xbox

Los dos personajes creados por Greg Johnson y Mark Voonsanger (que Sega usó en alguna campaña publicitaria de Megadrive) surgieron de la influencia funky, una tendencia musical decisiva para el diseño de los personajes y la banda sonora. En el juego, controlaríamos a dos alienígenas que buscarían los trozos de su nave espacial, esparcidos por la Tierra tras un accidente. Para ello, se usó una perspectiva aérea y la posibilidad de separar a los personajes haciendo uso de la pantalla partida para el segundo jugador. Las posteriores secuelas continuarían con la estética y el sonido funky, siendo la última entrega en 3D para Xbox, aunque sin el mismo éxito del original. Aunque hay intentos de resucitar la serie a través de Kickstarter, no hemos vuelto a tener noticias de ella.

9 R

★ **TIPO:** Estrella humanoide ★ **CREADORES:** Sonic Team ★ **PRIMERA APARICIÓN:** Ristar: The Shooting Star (1995) ★ **SECUELAS:** No existen ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MD-GG



Al comenzar a desarrollar lo que acabó siendo *Sonic*, el Sonic Team realizaba las pruebas con un personaje en forma de conejo, que fue relevado por el famoso puercoespín azul. Pero este conejo, lejos de ser desechado, continuó evolucionando en un proyecto paralelo conocido como *Feel*, que, al final, cambió su apariencia por una estrella y se convirtió en *Ristar*, un plataformas de "scroll" lateral con gráficos y jugabilidad notables que recibió buenas críticas (y versión para Game Gear). Las ventas no acompañaron, lo que terminó llevando al personaje al ostracismo.

10 V

★ **TIPO:** Muñeco de vudú ★ **CREADORES:** Beep Industries ★ **PRIMERA APARICIÓN:** Voodoo Vince (2003) ★ **SECUELAS:** No existen ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** Xbox

Tras Blinx, la anterior mascota de Xbox que no terminó de despegar, Microsoft encontraría en el proyecto de Beep Industries el carisma suficiente como para intentar cubrir ese hueco con una mascota que se asociase a su marca. Así nació este personaje creado por Clayton Kauzlaric, inspirado en la magia vudú y lugares como Nueva Orleans, donde esta cultura estaba muy arraigada. Protagonizó un plataformas 3-D con puzles, que brilló por su notable BSO (con el Jazz como género principal) y una estética a lo Tim Burton. Su duración (10 horas aprox.) y las bajas ventas de la plataforma lastraron a este personaje, que no volvería de su tumba: Microsoft abandonó la marca en el mismo 2003.

11



★ **TIPO:** Pingüino ★ **CREADORES:** Konami ★ **PRIMERA APARICIÓN:** Antarctic Adventure (1983) ★ **SECUELAS:** 1 (1986) ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MSX-Colecovision-NES

Protagonista en los inicios de Konami, fue su primera mascota y el personaje más popular de la compañía en los 80, donde destacaría con varios títulos para MSX. Su primera aparición en *Antarctic Adventure* fue un éxito de ventas que propició una continuación, con el refuerzo de un tal, por entonces desconocido, Hideo Kojima (como diseñador). Posteriormente, aparecería en *Parodius* junto a otros mitos de la compañía. Aunque ha participado en numerosos cameos en varios títulos de Konami (como *Gambare Goemon*), no ha vuelto a protagonizar ningún juego.



12 J?? ?? P???

★ TIPO: Pez **★ CREADORES:** Vectordean Ltd / Millenium **★ PRIMERA APARICIÓN:** James Pond: Underwater Agent (1990) **★ SECUELAS:** 3 (última, en 2011) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** Amiga-Atari ST-Acorn Archimedes-MD-Amiga CD32-C64-GG-GB-GBA-PSOne-SMS-SNES-NDS-PS2-IOS

Este pez nació como parodia del agente secreto más famoso del mundo. Fue la mascota de la compañía Millennium y, en clave de humor, protagonizaría cuatro taquilleras películas (Robocop, Harry Potter...) y participó en unos Juegos Olímpicos creados en su pico de popularidad (*The Aquatic Games*). Recientemente, se ha intentado rescatar al personaje mediante "crowdfunding"... pero sin demasiado éxito.

13 G??????

★ TIPO: Guante **★ CREADORES:** Blitz Games **★ PRIMERA APARICIÓN:** Glover (1998) **★ SECUELAS:** No existen **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** N64-PC

Blitz Games era una nueva compañía que preparaba un plataformas para N64 con la ayuda de Hasbro: Glover, un guante que cobraría vida a causa del accidente sufrido por su dueño, un mago que erró en un experimento. Esta mezcla de plataformas y puzles no fue un gran éxito en ventas, aunque sí contó con unas buenas notas en N64, e incluso se anunció una secuela que llegó a estar tan avanzada como para tener un prototipo jugable... pero que se terminó cancelando sin motivo aparente. Quizás tuvo que ver en esta decisión la posterior version de PSOne, plagada de errores técnicos y jugables que hicieron desaparecer al personaje con la misma magia que llegó a nacer.



15 W?????????

★ TIPO: Perro
★ CREADORES: Core Design
★ PRIMERA APARICIÓN: Wonderdog (1992)
★ SECUELAS: No existen
★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO: Sega CD-Amiga

El desarrollo del Mega CD para Sega contó con la colaboración de JVC, que obtuvo un acuerdo por el cual podría fabricar su propia consola compatible con la máquina de Sega. El resultado fue WonderMega, una consola que unificaba MD con su CD y que, con la salida de su segunda versión, tendría su propia mascota, Wonderdog, creado por Core Design. Este colorido juego de plataformas con "scroll" lateral no lineal (había partes de exploración en algunos niveles) contaba con un perro extraterrestre como protagonista, que poseía varios poderes con los que superar las ocho fases del juego. Tuvo un relativo éxito, pero el cierre de Core Design en 2006 invita a no esperar una secuela...



14 T?? ??

★ TIPO: Humano **★ CREADORES:** Whoopee Camp **★ PRIMERA APARICIÓN:** Tombi (1998) **★ SECUELAS:** 1 (2000) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PSOne

El padre de *Ghost'n Goblins* y co-creador de *Mega Man*, Tokuro Fujiwara, fue el responsable de crear a Tombi (Tomba, en Japón) un troglodita con pelo rosado, "mascota" de su empresa Whoopee Camp y, además, protagonista de su primer juego. Este plataformas, que presentaba entornos 3D con desarrollo 2D clásico y toques de RPG, fue de los primeros títulos en hacer uso del Dual Shock. Aun con sus discretas ventas, se lanzaría una secuela que contaría con un uso más acentuado de las 3D. En la actualidad, *Tombi* es un título de culto del que no esperamos una continuación, ya que Whoopee Camp terminó echando el cierre definitivo...



16 E?????? ??? J??

★ TIPO: Gusano **★ CREADORES:** Shiny Entertainment **★ PRIMERA APARICIÓN:** Earthworm Jim (1994) **★ SECUELAS:** 4 (última, en 2010) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MD-SNES-SEGA CD-GB-GG-SMS-GBA-N64-SS-PC-360-PS3

Doug TenNapel fue el creador de la mascota que acompañó al nacimiento del estudio Shiny Entertainment, un animador que participó en juegos como *Jurassic Park* para MD y que, además de diseñar el aspecto del personaje, le prestó su voz. Esta lombriz, que adquirió sus poderes al caerle un traje cuando estaba en su jardín, mezcló plataformas, acción y humor ácido. Después de una secuela y un par de títulos irregulares (incluido el salto a las 3D), la serie hibernó, y sólo ha salido de ese estado para llegar a plataformas digitales. Pero nada de un juego nuevo...





17

★ TIPO: Gato **★ CREADORES:** Accolade **★ PRIMERA APARICIÓN:** Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind (1993) **★ SECUELAS:** 3 (última, en 1996) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PC-MD-SNES-PSOne-Jaguar

A principios de los 90, muchas compañías crearon sus propias mascotas para intentar destronar a Mario y Sonic. Así nació la de Accolade, Bubsy, obra de Michael Berlyn. Protagonizó un plataformas que tomó "prestados" rasgos de las mascotas de la competencia y añadió movimientos propios, como la posibilidad de planear por el escenario. Aunque la popularidad de Bubsy ascendió gracias a la secuela y a la serie de televisión, la saga tocó fondo con *Bubsy 3D*, considerado uno de los peores juegos de la historia y que condenó a su protagonista al destierro eterno.

18

★ TIPO: Saltamontes **★ CREADORES:** Sega / Red Company **★ PRIMERA APARICIÓN:** Tempo (1995) **★ SECUELAS:** 2 (última, en 1998) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** 32X-GG-SS

El saltamontes de Keisuke Abe, responsable también de otra mascota memorable como Bonk, fue uno de los títulos más destacados y desconocidos de la corta vida del 32X, aunque apenas aprovechó su potencia y ni salió en Europa. Con una estética colorista típica de los dibujos animados y una banda sonora que se adaptaba al estado de salud del personaje, este plataformas exclusivo de Sega contó con una secuela para Game Gear, que no destacó, y otra para Saturn, que sería el mejor episodio del personaje y su despedida: no se le volvió a ver.



19

★ TIPO: Punto rojo del logotipo de 7Up **★ CREADORES:** Virgin Mastertronic **★ PRIMERA APARICIÓN:** Spot: The Videogame (1992) **★ SECUELAS:** 3 (última, en 1997) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** NES-Amiga-PC-MD-GG-SMS-SNES-GB-PSOne

¿Qué mejor manera de crear una mascota para una empresa de bebidas que usar una parte de su logotipo? Eso debieron pensar los publicistas que usaron el punto rojo de la bebida 7Up para dar vida a Spot, un personaje que llegó para sustituir a la anterior mascota de la empresa, Fido Dido. Aunque su primer título para NES fue un juego de estrategia con fichas basado en las reglas de reversi (o de Othello), pronto cambiaría de registro con un plataformas para GB, pero que no era "propio": se utilizó como base *McDonaldland*, sustituyendo al personaje principal por Spot, y así se vendió fuera de Europa. Finalmente, en 1993, llegaría a MD y SNES *Cool Spot*, título donde adquiriría fama para, después de una secuela, perderse la pista del personaje para siempre.





20

★ TIPO: Humano **★ CREADORES:** Sonic Team **★ PRIMERA APARICIÓN:** Billy Hatcher and the Giant Egg (2003) **★ SECUELAS:** No existen **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** GC-PC

El Sonic Team de Sega ha sido una fuente inagotable de mascotas que, en su mayoría, acabaron desapareciendo. Si antes veíamos a Ristar, ahora le llega el turno a Billy Hatcher, un chico que, con la ayuda de un legendario disfraz de pollo (que le otorga control sobre todos los huevos), deberá rescatar a los pollos sabios secuestrados por los cuervos. Un infantilón argumento que escondía un plataformas tridimensional con un buen modo multijugador y que usó una evolución del motor gráfico de *Sonic Adventure 2* de Dreamcast, lo que lastró su aspecto grafico y, quizá, acabó afectando a sus ventas, que le negaron una secuela.



21

★ TIPO: Insecto **★ CREADORES:** Gremlin Graphics **★ PRIMERA APARICIÓN:** Zool: Ninja of the Nth Dimension (1992) **★ SECUELAS:** 1 (1993) **★ PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** Recreativa-Acorn Achimedes-Amiga-Atari ST-PC-Amiga CD32-GB-GG-SMS-MD-SNES-Jaguar

Patrocinado por Chupa-Chups, este insecto ninja que salió de la mente de George Allen se diseñó como emblema exclusivo del Commodore Amiga. Pero pronto desaparecería esa condición, al no alcanzar la repercusión esperada. La búsqueda de rentabilidad hizo que llegase a casi todas las máquinas de la época. En apenas un año, se lanzó una secuela que permitió manejar a la álter ego femenina del protagonista (Zooz). A pesar de las buenas críticas, el publico dio la espalda a *Zool 2* y ahí terminó todo.

22 S?????????

★ **TIPO:** Zarigüeya ★ **CREADORES:** Konami
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Rocket Knight Adventure (1993) ★ **SECUELAS:** 3 (última, en 2010)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** MD-SNES-PS3-360-PC

Aunque, durante varios años, Konami se resistió a crear juegos para Sega, finalmente se alcanzó un acuerdo inicial con cuatro títulos. *Rocket Knight Adventures* para Mega Drive fue uno de ellos, protagonizado por Sparkster, una zarigüeya creada por Nobuya Nakazato (diseñador de varios *Contra*). Combinó niveles de plataformas con otros de shoot'em up lateral. Después de su secuela y un título paralelo para SNES, se publicó *Rocket Knight*, un plataformas 2,5D sólo digital (y último avistamiento de la mascota).



23 C???? B????????

★ **TIPO:** Marsupial ★ **CREADORES:** Naughty Dog
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Crash Bandicoot (1996)
★ **SECUELAS:** 14 (última, en 2008)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** PSOne-PS2-GC-Xbox-PSP-GBA-NGage-DS-Wii-360

Este marsupial es obra de Andy Gavin y Jason Rubin, fundadores de Naughty Dog, estudio que inició una relación exclusiva con Sony a raíz de este título y que terminó con la compra del estudio por parte de la compañía japonesa. Gracias a esta exclusiva, el primer título de Crash se trató como un desarrollo interno y llegó a participar en campañas publicitarias de Sony como mascota oficial. Tras cuatro entregas, Naughty Dog abandonó la saga, que pasó a manos de Universal Interactive Studios, absorbida, a su vez, por Activision, que obtuvo así los derechos del personaje, al que condenó al ¿olvido? hace ocho años. Los rumores de su vuelta son fuertes.



24 A??? K???

★ **TIPO:** Indeterminado ★ **CREADORES:** Sega
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Alex Kidd in MIracle World (1986)
★ **SECUELAS:** 5 (última, en 1990) ★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** SMS-Recreativas-MD

Si hay un personaje "maltratado" por la compañía a la que representó, ése es Alex Kidd. Creado por Kotaro Hayashida (también conocido como Ossale Kohta), nació para competir con Mario. Su primer juego se alejó de las aventuras del fontanero, al incluir elementos como toques de exploración y estrategia mezclados con las plataformas. Tras varias entregas, juego de lanzamiento para MD incluido, Sega lo cesó como mascota ante la llegada de Sonic. A partir de ahí, no se volvió a usar como protagonista, aunque sí como personaje en algún título deportivo de la casa o en cameos en arcades de velocidad. Será difícil reencontrarse con él...

25 ??? ?????? ?

★ **TIPO:** Humano ★ **CREADORES:** Kemco
★ **PRIMERA APARICIÓN:** Kid Klown in Night Mayor World (1992)
★ **SECUELAS:** 5 (última, en 1997)
★ **PLATAFORMAS POR LAS QUE HA PASADO:** NES-GB-GBA-PSOne

Repasar la historia de este payaso, obra de Kemco, no es fácil, debido a que el juego que inició la saga no fue planeado para él. Su primer título estuvo protagonizado por Mickey Mouse en Japón, pero, al llegar el momento de distribuirlo en EE.UU., los derechos pertenecían a Capcom. Para evitar problemas, se sustituyó a Mickey por esta mascota. Le siguió otra aventura para SNES, con una perspectiva isométrica y con posterior versión para GBA, así como un episodio exclusivo para Japón en GB, una secuela y un puzle 3D para PSOne y una versión en N64, que cambió de "prota" y nombre. Ahí, se le perdió la pista.

O???? ????? ?? ??? ???????...

Aunque hemos intentado elegir las mascotas más representativas, somos conscientes de que hemos dejado atrás grandes títulos con personajes que merecerían volver. Juegos como *Toki*, *Dynamite Headdy*, *Mr Nutz*, *Conker* y otros personajes que con el tiempo se han convertido en clásicos han contribuido, con sus errores y sus aciertos, a mejorar los juegos de "mascotas" actuales. Los creadores de algunas de estas mascotas buscan fondos en plataformas de micromecenazgo para intentar traerlas de vuelta, así que, si estás interesado en alguna, visita estos sitios: quizá puedas salvar a alguna mascota del olvido.



AÑO 1991 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Mega Drive

SONIC

ANILLOS DE ORO PARA UNAS BODAS DE PLATA

Sega le debe casi todo a *Sonic* y, por extensin, a un tro de artistas que dieron forma al primer ttulo de Sega que super el milln de unidades vendidas y que produjo un autntico dolor de cabeza a Nintendo durante la cruenta guerra de los 16 bits en EE.UU.

¿Y qu mejor momento para recordar todo aquello que veinticinco aos despus del lanzamiento del juego en Europa y el nacimiento de Hobby Consolas? Centremos la gnesis de *Sonic* en un hombre, Yuji Naka, programador que comenz a trabajar para Sega en 1984, tras haber sido rechazado por Namco. Sus primeras creaciones fueron un juego para chicas llamado *Girl's Garden* y "ports" para Mark III/Master System de clsicos como *Space Harrier* y *OutRun*. A Naka ya le apasionaba la velocidad. Ms tarde, dio el salto a Mega Drive con *Super Thunder Blade* y, dato importante, *Ghouls 'n Ghosts*, el juego que le hizo pensar, junto a *Super Mario Bros*, que el "scroll" era muy lento. l quera recorrer fases en menos tiempo. Por aquel entonces, finales del 89, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, propuso un concurso interno para crear una mascota y competir con Nintendo. Naka comenz a trabajar con Naoto Oshima, artista y diseador, y a ellos se unira pronto Hirokazu Yasuhara, liderando el grupo y encargado de crear los niveles y la arquitectura del juego. La mascota, que comenz siendo un conejo, deriv en dos posibles opciones armadillo o erizo. El nombre evolucion de Mr. Harinezumi a Supersonic (lo de "super" recordaba mucho a la consola rival), para terminar en Sonic. Ya solo faltaba encontrar la frmula para adaptar las exigencias artsticas y de velocidad al hardware de Mega Drive, pero, para eso, ya estaba Yuji Naka.

Así nació Sonic

El prodigioso programador cre un algoritmo milagroso que permita un desplazamiento fluido y a toda velocidad en pantalla. Incluso tuvieron que reducir la velocidad del "scroll" porque causaba ma-

NAOTO OSHIMA CREÓ EL ASPECTO DE SONIC Y **YUJI NAKA** PUSO LA VELOCIDAD.





UN BREVE REPASO A LO MEJOR

El erizo de Sega inició su andadura hace veinticinco años. Aquí, tenéis sus doce mejores entregas.

1991



SONIC
El mito del Sonic Team facilitó a Sega América liderar, de inicio, la era de los 16 bits.

1991



SONIC
La versión de 8 bits fue creada por Ancient y la música era de Yuzo Koshiro.

1992



SONIC 2
Aspect se encargó de una segunda entrega con siete fases en la que apareció Tails.

1992



SONIC 2
Para muchos, el mejor *Sonic* jamás creado. Delirio tecnológico en solo 8 megabits.

1993



SONIC CHAOS
Aspect volvió al ataque con la última entrega de Master System y un Tails jugable.

1993



SONIC CD
Para otros tantos, el mejor *Sonic* de la historia, con una BSO (en la versión japonesa y PAL) memorable.

■ Por **Marcos García** @marcostheelf

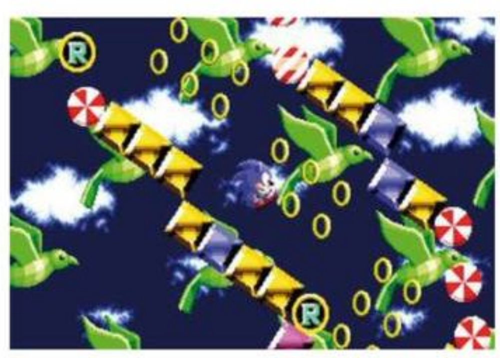


El Dr. Ivo Robotnik, Eggman en Japón, nos esperaba al final de la tercera fase de cada zona. Los enfrentamientos eran bastante facilones y tan solo en Labyrinth Zone las cosas se iban a poner un poco complicadas.

reos tras jugar unos minutos. Mayor quebradero de cabeza fue dar forma al primer nivel, Green Hill y su aspecto tridimensional, ya que pasaron ocho meses hasta que dieron por concluido el proceso. El resto de escenarios se gestaron ms fcilmen - te. Yasuhara fue el "culpable" de crear un entorno global tipo pinball, con "bumpers" y esos "loopings" tan inolvidables.

La opcin inicial de incluir a una chi - ca, Madonna, en el argumento y convertir a Sonic en el lder de una banda de rock no gust nada en Sega America, as que lo dejaron en hroe contra villano por un buen propsito. sa no fue la nica decisin polmica de Tom Kalinske en EE.UU., ya que plante a sus colegas ja - poneses regalar *Sonic* junto a la consola durante el verano de 1991 para, as, con - trarrestar el lanzamiento de SNES.

Ancdotas aparte, Sega consigui su objetivo, crear un juego de plataformas nico, brillante, tecnolgicamente incom - parable y capaz de luchar contra el bueno de Mario en igualdad de condiciones. *Sonic The Hedgehog* sigue siendo portador de aquella magia de otro siglo, magia azul que poda generarse pulsando un botn. ■



Estas fases estaban generadas por una rutina de rotación de pantalla creada por Yuji Naka para rivalizar con SNES.



Los conocimientos de programación de Yuji Naka permitieron a Sonic hacer cosas que jamás habíamos visto.

ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 01 AÑO 1991



"SONIC ES EL JUEGO MÁS DESEADO Y ESPERADO DEL AÑO"

Con esta frase inicial, daba comienzo mi opinión sobre la obra del Sonic Team en el primer número de Hobby Consolas, allá por octubre de 1991. Fue el juego estrella, y casi la portada, de la revista, con un análisis de cuatro páginas compartido con J.L. Skywalker en el que se intentaron plasmar todas las bondades del juegazo de Naka, Yasuhara y Oshima. Se incluyeron destacados especiales para el Dr. Robotnik, los monitores, los Laberintos del Caos y una porción de mapeado de Green Hill Zone que costó capturar y ensamblar un par de tardes intensas de verano. Eran otros tiempos, más inocentes, en los que el editor se podía permitir el lujo de llamar puercoespín al pobre Sonic y quedarse tan ancho. Es bonito rememorar estas páginas llenas de colorido, ternura y el máximo respeto hacia un clásico que cambió la historia de Sega y del videojuego en general.



1994



SONIC 3
Naka y Yasuhara volvieron a protagonizar otra odisea tecnológica que fue desarrollada a la vez que *Sonic & Knuckles*.

1999



SONIC ADVENTURE
Dreamcast entró en escena con todo su potencial 3D al servicio del Sonic Team.

2000



SONIC POCKET ADVENTURE
Neo Geo Pocket no quiso perderse un buen plataformas que tomaba elementos de *Sonic 2*.

2002



SONIC ADVANCE
Dimps y Sonic Team unieron fuerzas en el primer capítulo de una trilogía que no te deberías perder.

2005



SONIC RUSH
Otra gran creación con el sello de calidad de Yuji Naka que mezclaba escenarios 2D con "sprites" renderizados.

2010



SONIC COLOURS
Juegazo de Wii que alternaba perspectivas 2D y 3D al estilo de *Sonic Unleashed*.



MAGNAVOX ODYSSEY
- **Sistema:** Odyssey
- **Año:** 1972
- **Precio:** 99 $

1 **Cada consola Odyssey** incluía seis cartuchos, plantillas para la pantalla de TV (de dos tamaños diferentes) y, además, cartas, dados, fichas, dinero y otros accesorios para complementar la experiencia de juego.

ADAM
- **Sistema:** Colecovision
- **Año:** 1983
- **Precio:** 725-750 $

3 **La expansión total** convertía a la consola Colecovision en un auténtico ordenador personal con doble unidad de Digital Data Pack, impresora, teclado y 80KB de memoria RAM. Problemas técnicos, retrasos y aumento de precio final le hicieron fracasar.

2 **La importancia del sonido** para Mattel fue evidente. Intellivoice permitía a la consola Intellivision generar voces humanas y robóticas en tiempo real. Aparecieron cinco títulos para Intellivoice. Además, fue la primera máquina que tuvo opción de acoplar un sintetizador.

INTELLIVOICE Y MUSIC SYNTHESIZER
- **Sistema:** Intellivision
- **Año:** 1982
- **Precio:** 100 $ (Intellivoice)

LIGHT PEN
- **Sistema:** Vectrex
- **Año:** 1984
- **Precio:** 40 $

COLECOVISION EXPANSION MODULE 1
- **Sistema:** Colecovision
- **Año:** 1982
- **Precio:** 64,95 $

4 **La compatibilidad soñada** entre sistemas era posible con Colecovision y su primer módulo de expansión, que permitía a la consola de CBS utilizar gran parte de los juegos de Atari 2600.

5 **La posibilidad de dibujar** en pantalla era algo casi tan innovador como la propia Vectrex. Tan sólo aparecieron tres títulos compatibles con el periférico: *Art Master*, incluido con Light Pen, *AnimAction* y *Melody Master*. Había otro título planificado, *Mail Plane*, que nunca salió a la venta.

PERIFÉRICOS

TAN IMPOSIBLES COMO INCREÍBLES (I)

Nacieron para mejorar y ampliar la experiencia de juego, pero no todos tuvieron éxito...

Desde la aparicin de Magnavox Odyssey en 1972, los perifricos han acompaados a todas las generaciones de consolas y ordenadores. Todos los elementos que inclua la primera consola (1) y el rifle de *Shooting Gallery* son la primera muestra de una bsqueda por mejorar la experiencia y expandir las posibilidades de juego.

Con la llegada de Atari 2600, Odyssey 2/G7000, Intellivision, Vectrex y Colecovision, comenzaron a aparecer nuevos tipos de mandos, sintetizadores de voz (2), juegos de tablero para acompaar lo que suceda en pantalla y otras diabluras, como volantes, gafas 3D o lpices pticos (5). La referencia constante, y prcticamente nica, de las mquinas recreativas tambin foment la aparicin, sobre todo en Estados Unidos, de joysticks creados con elementos profesionales y adaptados a las consolas de principios de los 80. Desgraciadamente el crash del videojuego de 1983-1984 paraliz el desarrollo occidental y el pblico acab por centrar su objetivo en los ordenadores.

Auténtica locura en Japón

Al otro lado del mundo, Nintendo y, en menor medida, Sega abrieron a partir de 1983 un nuevo mercado con el lanzamiento de Famicom y SG-1000 que seguira surtiendo de juegos y perifricos a todo tipo de usuarios. Desde los accesorios ms bsicos a teclados para programar en Basic (7), mdems que permitan "home banking" desde casa, pistolas, alfombrillas para hacer deporte, sintetizadores, adaptadores para varios jugadores, karaokes (9), mandos exclusivos para mahjong y pachinko, o expansiones que mejoraban el sonido de los juegos (12).

Captulo aparte merece la PC Engine de NEC, que apareci en 1987, ya que, a su extensa y casi infinita familia de hardware, tarjetas y adaptadores, hubo que sumar una coleccin de perifricos tan innovadores para el momento como una tableta gráfica, una impresora (15), un monitor porttil o un respaldo que vibraba al ritmo del juego (16). En estas dos pginas, tenis una pequea muestra de innovacin, originalidad y, a veces, locura a la hora de inventar perifricos. ■



SUPER ACTION CONTROLLER SET

Sistema: Colecovision
Año: 1983 **Precio:** 70 $

6 Un auténtico todo en uno para la Coleco. Los dos joysticks con forma de guantes de boxeo venían incluidos con *Super Action Baseball*. Eran compatibles con *Super Action Football*, *Rocky* y *Front Line*.



FAMILY BASIC

Sistema: Famicom
Año: 1984
Precio: 14.800 ¥

7 Si tu pasión era programar en Basic y vivías en Japón, con la polivalente Famicom y este estupendo teclado podías escribir y grabar tus listados en cinta de cassette con el Data Recorder. En 1985, apareció la versión V3.

KARAOKE STUDIO

Sistema: Famicom
Año: 1987 **Precio:** 7.500 ¥

9 Cuatro años después del lanzamiento de Famicom en Japón, Bandai estrenó su karaoke. Se colocaba encima de la consola y tenía soporte para el micro y un pequeño puerto para expansiones.



U-FORCE

Sistema: NES
Año: 1989
Precio: 70 $

10 Mitad prodigio tecnológico y mitad desastre absoluto. La creación de Brøderbund precedió al Activator y a Kinect como concepto de juego a través de la detección de movimientos.



EXCITING BOXING

Sistema: Famicom
Año: 1987
Precio: 7.980 ¥

8 Konami te lo ponía fácil si querías boxear con un muñeco hinchable a escala casi real. El pack incluía juego y pedal inflador. Junto a la moto hinchable de *Top-Rider*, es de los objetos de colección más buscados. Puede alcanzar los 500 euros, fácilmente.





R.O.B.

Sistema: Famicom / NES
Año: 1985
Precio: 9.800 ¥ / 50 $

11 Robotic Operating Buddy para los amigos o Family Computer Robot en Japón. Sólo cuenta con dos juegos creados para él, *Gyromite* y *Stack-Up*, pero es tan irresistible...

FM SOUND UNIT

Sistema: Sega Mark III
Año: 1987
Precio: 6800 ¥

12 La Master japonesa podía mejorar el audio de algunos juegos con este periférico, que incorporaba un chip de sonido Yamaha (YM2413) que añadía nueve canales mono de mayor calidad.

POWER CONSOLE

Sistema: SuperGrafx
Año: 1990 **Precio:** 59.800 ¥





13 La súper consola de NEC que nunca vio la luz era un aparatoso compendio "todo en uno" de controles analógicos y digitales de 70x30cm. Si la SuperGrafx, que se acoplaba en la parte posterior, hubiera triunfado, habría significado una revolución.

POWER GLOVE

Sistema: Famicom / NES
Año: 1989
Precio: 75 $

14 Otra gran idea con resultados desastrosos. Vendió casi 100.000 unidades en Estados Unidos, pero solo contó con dos juegos exclusivos, lo que se tradujo en un fracaso comercial.



PRINT BOOSTER

Sistema: PC Engine
Año: 1989 **Precio:** 24.800 ¥

15 Para inmortalizar las obras creadas con la aplicación *Artist Tool*, nada mejor que conectar esta impresora a la PC Engine. Si el arte y la ilustración eran lo tuyo, podías añadir un ratón o una tableta gráfica al conjunto.

VIRTUAL CUSHION

Sistema: PC Engine
Año: 1992 **Precio:** 14.800 ¥

16 Las buenas vibraciones de este respaldo permitían al jugador recibir los impactos enemigos en su cuerpo. Fueron compatibles *Image Fight II* y *Metamor Jupiter*.



ROM2 AMP

Sistema: PC Engine
Año: 1989 **Precio:** 24.800 ¥

17 Para los amantes del buen sonido y los habituales del karaoke, NEC ponía a su disposición otro bonito periférico que quedaba perfectamente integrado con la Interface Unit.

TELÉFONO ROJO



> Como parece que el nuevo Street Fighter llega algo corto de plantel he decidido presentaros a Macho Yen. Es mi segunda identidad secreta, la de luchador de wrestling japonés. A ver si a Capcom le gusta mi idea y me incluyen como DLC.

Yen

Yen te responde

Animales modernos en peligro de extincin

Buenos días gente de Villaquién. Me preguntaba si podrías responder las preguntas que me están comiendo el coco:

■ ¿Cunto tiempo tendr que pasar para que se extinga *The Legend of Zelda*? ¿Y Nintendo? ¿PlayStation? ¿Xbox?

Esperemos que quede mucho tiempo para que se extingan esos animales tecnol - gicos por los que preguntas. Si no nos ponemos tan radicales y hablamos solo de qu "animales" gozan de mejor salud ya es otra cuestin. *Zelda*, pese a unas ltimas entregas poco inspiradas, en mi opinin, tiene un futuro muy brillante por delante y estoy seguro de que el camino que va a tomar con la entrega de Wii U es el correcto. En cuanto a las tres grandes desarrolladoras de hardware del sector, est claro que, hoy por hoy, PlayStation es la que est ms en forma. Pero claro, esta industria es como es y "de un da para otro" puede darse la vuelta a la tortilla. Aunque el sector vire hacia formas de juego inimaginables es probable que todas, o la mayora, de esas compaas estn en el ajo.



■ **Cayendo en la trampa.** La saga *Deception*, heredera de *Trapt* es una de las más locas y divertidas que nos podemos echar a la cara. Tiene sus fallos, sí, pero es original a tope y tan sádica como divertida.

■■ ¿Y alguna saga de videojuegos de gusto personal tuyo?

Ya he hablado en muchas ocasiones de mis gustos personales, muy similares a los de la mayora (a todos nos gustan los buenos juegos). Pero, si me preguntas por un gusto muy personal, te dira que me vuelven loco las "japonesadas", como no poda ser de otra manera. Juegos como *Catherine*, *Shenmue*, la saga *Persona* o *Deception* son algunos de los que me llevara a una isla, aunque no fuera desierta.

Miguel Rubio Valdunciel



■ **Camino a la libertad.** El nuevo *Zelda* tiene pinta de convertirse, gracias a su propuesta jugable de mundo abierto, en una de las mejores entregas de los últimos tiempos.

Preguntas por el veinticinco aniversario

¡Hola cumpleañera Hobby Consolas! ¡Qué me aspen, veinticinco añazos ya llevas a tus espaldas! Y dado que se trata de un bonito e importante día que mejor que, Yen, nos mostraras al fin tu aspecto, o al menos el que tuvieras a tus también tiernos twenty-

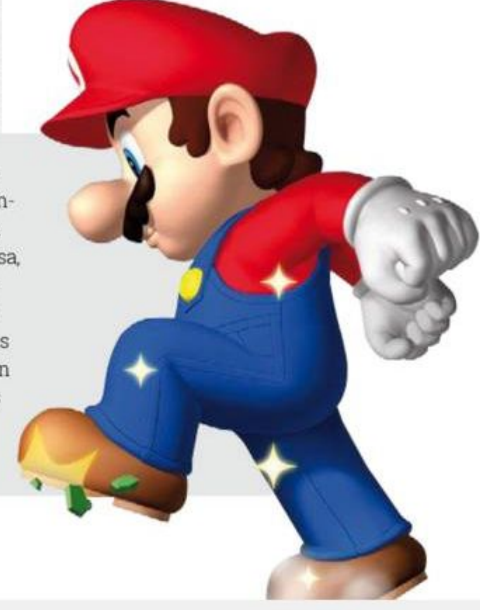
LA PREGUNTA DEL MES

¿Tendr Nintendo NX la potencia de PS4 y Xbox One?

■ ¡Hola Yen! ¿Crees que Nintendo NX estar al nivel tcnico de PS4 o Xbox One? Gracias.

Los rumores sobre el nuevo hardware de Nintendo tiran cada vez por un lado. Sucede porque no sabemos nada. Lo nico que han dicho es que ser distinto a to - do lo que hemos visto. Vamos a suponer que es cierto. De un plumazo descarto el hbrido porttil y sobremesa. ¿No sera eso lo mismo que el mando de Wii U pero con verdadera autonoma? Al menos a m no me parece nada revolucionario. Otra cosa es que sean dos consolas con opciones cross-buy. Eso parece ms factible. Si suponemos que es una nueva consola de sobremesa, lo lgico sera que tuviese una potencia similar o superior a PS4 y XO. Ms que lgico, sera imprescindible, ya que Nintendo necesita que, esta vez s, las third parties apoyen a su nueva consola y que sus usuarios puedan disfrutar de los juegos multiplataforma, adems de las geniales exclusivas que creen desde Nintendo.

Marc Rico Teja

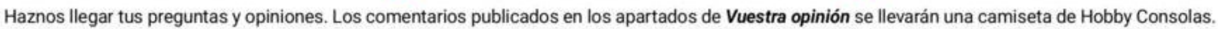




¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es  www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en los apartados de ***Vuestra opinión*** se llevarán una camiseta de Hobby Consolas.







■ **El peor valorado en la historia de la saga.** Este es el dudoso honor de Alone in the Dark: Illumination, un verdadero fiasco. Cutre en lo gráfico y horripilante en lo jugable.

five years por aquél entonces. Aunque no caigas en esa breva, opino, sería todo un detalle por tu parte hacia nosotros, tu más ferviente séquito, no me cabe duda. Bien, vayamos con el meollo de la cuestión, consultas y preguntas que necesitan respuesta:

■ **Deseo reivindicar los *Resident evil Outbreak*. Lidiar con los numerosos peligros, la infeccin y la gestin de nuestros pertrechos no era tarea sencilla en absoluto. Propongo revivir dicha propuesta, manteniendo intactas mecnicas y estilo, suplir aquellos detalles "molestos", ms un lavado de cara haciendo uso de los avances actuales. Con modo online. ¿Qu opinas al respecto?**

Siento empezar con malas noticias, pero no mostrar mi aspecto hasta que no cumplamos los 50 aos. Es una promesa que os hago. En cuanto a los *Resident Evil Outbreak*, no soy precisamente un fan de la saga, pero lo que comentas deben de haberlo pensado tambin en Capcom, ya que están limando los últimos flecos de *Umbrella Corps*, una propuesta online que mezclar mecnicas de los *REO* con enfrentamientos multijugador. Eso es lo ms parecido que, por el momento, vas a encontrar en los planes de los japoneses.

■■ **¿Se sabe algo de la franquicia *Alone in the Dark*?, ¿alguna noticia que arroje luz o seguir dicha e icnica saga sola, en la penumbra? Aado que disfrut como un jabato con los primeros ttulos y el formidable *The New Nightmare*.**

Tras el espantoso *Alone in the Dark Illumination*, aparecido en PC, no parece muy probable que tengamos nuevas noticias sobre la saga en mucho tiempo. Y es que aquel shooter en tercera persona no daba miedo por su ambientacin, sino por lo horripilantemente malo que era. Una copia muy barata de algunas mecnicas de combate del excepcional *Alan Wake*.

■■■ **Por ltimo, ¿ves factible que se le d continuidad a la siguiente lnea de juegos *Metroid, Onimusha, Devil May Cry, Silent Hill, Medievil, Dino Crisis* y al tan reciente *MGS V TPP*? A este ltimo le falta un modo cooperativo para ser perfecto. Como son muchas sagas por las que preguntas y no tengo espacio para explicarme, voy a ser conciso y contundente.**

Siguiendo el mismo orden *Metroid* s, Yoshinori Ono ha dicho que le interesa un nuevo *Onimusha* y adems el Team Ninja est haciendo *Ni-Oh* (una especie de mezcla entre *Dark Souls* y *Onimusha*), por supuesto que s a *Devil May Cry*, seguro que Kojima se propone retomar *Silent Hills* (quizs no bajo ese nombre), *Medievil* es menos probable, pero probable, poco probable lo de los dinosaurios y muy improbable para *Metal Gear Solid V*.



■ **Cuando los dinosaurios dominaban las consolas.** La época dorada de los survival horror vivió momentos tan extravagantes como inolvidables gracias a *Dino Crisis*.

■■■■ **Me molan los *Medal of Honor* desde que jugara el primero en los noventa e incluso aquel de corte moderno salido en 2010 (lstima que careciese de un modo bots). ¿Habr continuacin de la franquicia?**

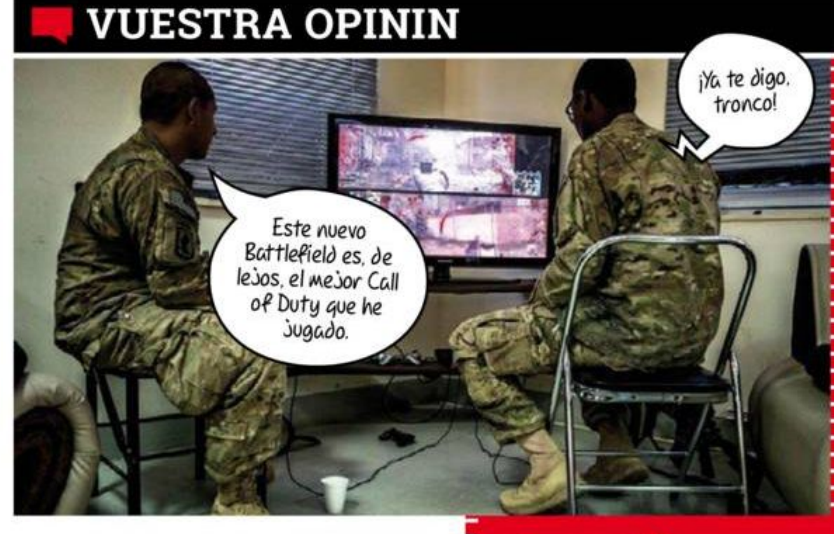
A todos nos dejó realmente flipados aquel desembarco de Normanda y la Inteligencia Artificial de la que hacían gala los enemigos en aquella primera entrega. El caso es que, después del fiasco tan tremendo de Warfighter, EA ha decidido dejar la saga en barbecho. No han vuelto a comentar nada y parece que estn mucho ms centrados en continuar con los Battlefield pero no pierdas la esperanza. Algn da retomam la saga.

■■■■■ **¿*Resident Evil 7* apostar por la accin o har renacer de su tumba el survival horror ms puro? Mjate, Yen.**

»

NO SOY MUY DE LOS RESIDENT EVIL OUTBREAK PERO CAPCOM EST PREPARANDO UMBRELLA CORPS, MEZCLA DE REO Y SHOOTER ONLINE

VUESTRA OPININ



Cerrando por originales

Jose Antonio Gordillo ■■■■

Hola Yen, escribo porque estoy indignado de que mientras algunos estudios solo producen juegos clónicos tipo "Battlefield of Duty", otros con buenas ideas y ganas de hacer grandes juegos tengan que cerrar sus puertas. Tal es el caso de Vigil Games, que tras la bancarrota de THQ no encontró comprador y tuvo que desintegrarse. Lamentable, es lo unico que puedo decir, porque despues de casi 20 horas que llevo de *Darksiders II* puedo decir que esos chicos tenían mucho que ofrecer. Luego decimos: "ya no tenemos juegos largos y originales como antes" y nos vamos a jugar el *Call of Duty* de turno.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Estoy hasta las narices de decirlo. Es un mal endémico en esta industria. Las compañías, que no son más que empresas, por mucho que sus trabajos sean creativos, tienen muy claro qué deben hacer. Igual a algunas les gustaría hacer cosas distintas. Seguro que a sus trabajadores sí, pero las ventas mandan. Si cada año sacan una nueva entrega de su shooter béico de turno y se vende como churros, es lógico que sigan haciendo entregas anuales que se diferencian muy poco entre sí. Si los usuarios diésemos la espalda a este tipo de propuestas las compañías se lo pensarían mucho antes de hacer juegos clónicos. Y como prueba, *Assassin's*.

VUESTRA OPININ



Cuentacuentos clnicos

Ernesto Valbuena Gimnez

Hola Yen, soy un amante de las aventuras gráficas y de los juegos digamos narrativos. He jugado recientemente a *Firewatch* y a *Life is Strange*. Ambos me han encantado y me han dado mucho en lo que pensar. ¿No crees que los juegos de Telltale son mucho más lineales y parecidos de lo que la prensa dice? Los ponen siempre por las nubes, pero la realidad es que las decisiones que tomamos no tienen casi ninguna influencia sobre la trama de la aventura y el desarrollo se me hace muy repetitivo. Es cierto que sus primeros juegos, en especial el primer *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us* supusieron un soplo de aire fresco, pero más por su trabajado guión y por lo mucho que hacía que no disfrutábamos de una aventura gráfica de calidad que por ofrecer nuevos elementos jugables o por resultar innovador. *Firewatch*, y sobre todo *Life is Strange*, reúnen muchas de las virtudes de los juegos de Telltale, pero tienen mejor apartado técnico e incluso añaden mecánicas jugables (más allá de los diálogos y la exploración) que resultan mucho más atractivas. Yo creo que los juegos de Telltale son demasiado lineales y ya clónicos.

YEN

Tienes toda la razón. Al principio fueron juegos muy refrescantes pero esto ya parece el ataque de los clones. Ya no sé si estoy jugando con Marty McFly, con uno de la casa de los Stark o con un hombre lobo. Igual que criticamos a Ubisoft por repetirse con *Assassin's* también hay que hacerlo con Telltale.

» Es un debate que tambin hemos tocado en muchas ocasiones. Capcom podra pensar que, gracias a las notables ventas de los *Revelations* o de el reciente remaster de *RE Zero*, que los usuarios quieren volver a los orgenes. Las cifras de ventas, sin embargo, demuestran que las entregas ms vendidas son, con diferencia, las dos ltimas entregas, as que...

Ivn Garca Gonzlez (P uni)

Comparativas gráficas entre PS4 y Xbox One

Saludos, Yen, sabio entre sabios. Lo primero es alabar el positivo cambio que ha experimentado este mes de enero la revista. Aparte de para estas (merecidas) alabanzas, mando este mail debido a que tengo una serie de dudas que ojala puedas ayudarme a resolver:

■ **Uno de los ttulos a los que ms ganas tengo de hincar el diente es *Batman Arkham Knight*. Estoy esperando a la edicin GOTY, ya que mi deseo es contar con los DLC. ¿Tiene fecha de salida?**
Warner aún no ha confirmado nada de forma oficial, pero se filtró la edición GOTY hace unos das en la pgina alemana de Amazon. Lo fechaban para el prximo 17 de marzo y, aunque como te comento no hay nada oficial, parece bastante probable que llegue por esas fechas.

■■ **En relacin con la pregunta anterior, ¿qu versin del juego es mejor? ¿La de Xbox One o la de PS4?**
Aunque en muchos juegos multiplataforma las diferencias suelen demostrar la supremaca tcnica de PS4 frente a One en esta ocasin la cosa est muy pareja y no hay casi diferencias.



■ **Un editor muy bigotudo.** *Super Mario Maker* no es solo un gran editor de niveles, también nos permite trastear con la jugabilidad clásica de Mario y crear locuras.



■ ***Batman Arkham Knight* GOTY.** Parece que por fin se va a hacer realidad la edición completa, con todos los DLC's, del juego de Warner. Según las filtraciones lo veremos muy pronto, a mediados de marzo.

■■■ **Misma pregunta pero cambiando de juego, ¿qu versin de *Resident Evil Zero* es ms recomendable?**
Aqu las diferencias son an ms imperceptibles. Yo, personalmente, no soy capaz de encontrar ni una diferencia.

■■■■ **No entiendo la no traduccin de *Final Fantasy Explorers* al castellano. La saga *FF* por lo general ha vendido muy bien en Espaa. Nintendo no est traduciendo ltimamente algunos de los juegos que estn saliendo para sus consolas, como *Devil's Third*, el ltimo *Final Frame* o este *Final Fantasy Explorers*. Puedo llegar a entender la justificación en los dos primeros casos, escudndose en la poca perspectiva de ventas pero no entiendo que esto ocurra tambin en una saga que vende bien como es Final Fantasy.**
¿Te soy sincero? Creo que Square-Enix saba de sobra, y Nintendo tambin, que *Final Fantasy Explorers* iba a ser un juego "regulero", una entrega ni de lejos tan importante o tan bien acabada como otras de la saga, por lo que no quiso apostar por traducirlo. Es la opcin ms lgica.

■■■■■ **¿Qu opinas de *Super Mario Maker*? A mi es un juego que me tiene enganchado y enamorado.**
Soy muy fan de los editores en cualquier tipo de juego as que... qu voy a opinar. Es un autntico juegazo. De hecho, creo que los dos juegos a los que ms he jugado en los ltimos meses han sido *Fallout 4* y *Super Mario Maker* y en ambos casos el culpable ha sido su completo editor.

David Guirado Lozano

No hay nada mejor que pasar miedo jugando

Hola Yen, soy Miguel Gudiño y necesito respuestas sobre unas dudas que tengo:

■ **¿Crees que podra haber una remasterizacin para PS4 o Xbox One de *Five Nights at Freddy's*?**
Pues no estara nada mal, aunque quizs su estilo de juego sera ms propicio para PS Vita. No hay nada confirmado, pero viendo el ritmo con el que han ido saliendo las secuelas (tres ms en un ao) no

FINAL FANTASY EXPLORERS NO HA LLEGADO TRADUCIDO A ESPA A PORQUE SQUARE ENIX YA SE OL A QUE EL JUEGO ERA MUY MEDIOCRE

me extraara nada que alguna (o todas en un pack ya que estamos) acabasen llegando a PS4 y Xbox One.

■■ **¿Qu me dices de *D4*, me recomiendas jugarlo?**

¿Qu si te recomiendo jugarlo? S, sin ninguna duda. Lo he comentado tantas veces, sin ir ms lejos el mes pasado, que creo que ya soy un poco pesado.

■■■ **He odo hablar de *Outlast 2*, me encant el primer juego y quiero ya el segundo. ¿Cundo sale?**

veo que te chiflan los juegos de miedo. Es un gnero que tambin me gusta y espero Outlast 2 con las canillas temblando. El juego llegar el prximo otoo, an sin una fecha ms concreta, y aunque no hay nada confirmado, parece factible que se desarrolle en algn tipo iglesia o recinto de una secta. Lo que es seguro es que no se ambientar en un psiquitrico.

Miguel Gudio

El precio de Oculus Rift y sus secuelas

Hola Yen, me llamo Manuel y soy seguidor de la revista desde siempre. Tengo unas preguntillas que espero me respondas:

■ **Llevo tiempo hacindome una pregunta a la que todava no he encontrado respuesta. ¿Habr un *Dante's Inferno 2*? Lo digo porque al final ponía continuará.**

Hemos odo muchos rumores en los ltimos meses que si saldr un remaster, que si una segunda entrega junto a la pelculas basada en el videojuego que est preparando Universal... Lo cierto es que no hay nada confirmado por el momento, aunque cuando el ro suena...

■■ **¿Tendremos pronto noticias sobre *Watch Dogs 2* y sobre todo el nuevo *God of War*? Es que no sueltan prenda.**

Ubisoft ya ha dejado caer que la segunda entrega de *Watch Dogs* llegar antes del 31 de marzo de 2017, as que en los prxi - mos meses, y seguro que en el E3, s que sabremos nuevas cosas de esta secuela. En cuanto a *God of War*, parece que tambi én llegará a finales de este año o principios del que viene. Una vez ms, el E3 ser clave para saber nuevos datos.

■■■ **Soy fan de 2 sagas de lucha, *Tekken* y *Street Fighter*, as que te lanzo la pregunta del milln ¿ *Tekken 7* o *Street Fighter V*? ¿Por cul te decantaras t?**

Ambos son grandes juegos pero yo, personalmente, me decanto desde hace ya mucho tiempo por *Tekken*, y eso que *Street Fighter* mejor mucho con la cuarta entrega. Lo dicho, me quedo con *Tekken 7*.

■■■■ **¿No crees que el precio de Oculus Rift es un poco excesivo? A mucha gente le echar para atrs a la hora de comprar esta nueva tecnologa.**

No es que me parezca un poco excesivo, es que me parece un disparate. Entiendo que es una tecnologa "nueva" y que su desarrollo ha debido ser muy caro, pero me parece increble que un perifrico para jugar se convierta en un producto ms caro que el hardware sobre el que funcionar. Lo mismo puedo decir de PlayStation VR pero su precio, que apunta algo ms barato, har posible que ms jugadores lo prueben. Lo peor es que no confo mucho en la tecnologa en s. Hoy por hoy, la combinacin de mando y casco de VR no resulta inmersiva, o no ms que un juego convencional. Cuando al casco le acompaa un control con sensor de movimientos la cosa cambia y la experiencia resulta muy realista pero, a da de hoy, no se ha creado un control verdaderamente realista, al estilo de los guantes de realidad virtual que se disearon antao.

■■■■■ **El hecho de no sacar un nuevo *Assassin's Creed* este ao yo creo que sin duda le vendr bien a la saga, ya que volver con ideas nuevas y localizaciones exclusivas. ¿T qu opinas?**

La saga, como muchas otras de xito, est tremendamente sobreexplotada y Ubisoft ha acertado de pleno haciendo un pequeo pam. Eso no nos garantiza que »



■ **Tratando de ofrecer un producto de calidad.** Parece que Ubisoft ha aprendido la lección de Unity y va a esperar un año para preparar la nueva entrega de la saga que, según los rumores, estará ambientado en el antiguo Egipto.

VUESTRA OPININ

Sandbox hasta en la sopa

Carlos Lorca

2015 ha sido un gran año para el género sandbox: *The Witcher 3* y *Metal Gear Solid V : The Pantom Pain* han mantenido una constante lucha para hacerse con el galardón de Mejor Juego del Año, donde también intentó colarse *Fallout 4*. 2016 parece que va a seguir esta tónica: a base de acción con *Far Cry Primal*, *Horizon: Zero Dawn* y *The Division*, o bien con apuestas más "alternativas", como el nuevo *Mirror's Edge*, *No Man's Sky* o incluso el nuevo *Zelda*. Sin embargo, la consigna del mundo abierto comienza a cansar. Las insaciables opciones hacen que el jugador no acabe completando el juego al 100%, el mapa gigante suele ser desesperante y la carga narrativa suele ser bastante menor que en juegos lineales. Me gusta el género sandbox, pero es innegable que ya pierde originalidad y parece que los estudios lo toman como algo que se vende bien, en lugar de currarse una buena historia.

YEN

Pues sí, la industria suele coger algo con éxito y lo sobreexplota al máximo. Pasó con los plataformas, con los shooters, los juegos de lucha y, ahora, con los sandbox.





» veamos un gran juego, pero desde luego que debera ser un producto ms redondo, con menos bugs y, como dices, con nuevas ideas. Yo, al menos, tengo fe en que la saga recupere parte de su frescura y desarrolle el potencial que atisbamos con las primeras entregas.

Manuel Noval Treceo

Con un par de preguntas debajo del brazo

Hola, gracias por las respuestas del mes pasado pero tengo más preguntas:

■ **¿Es posible que en Xbox One salgan juegos en 4K o por lo menos en 3D? Me cabrea mucho que los juegos en PC si tengan opcin de 4K .**

Ni lo sues. Ni Xbox One ni PS4 tienen potencia suficiente para mostrar juegos en 4K, sobre todo si son mnimamente exigentes en lo gráfico. Piensa que las consolas siempre llegan tarde a este tipo de mejoras. Las televisiones HD ya eran algo bastante estndar antes de que los juegos de Xbox 360 y PS3 empezaran a mostrarse en 1080p. En cuanto a lo de PC, no deberas enfadarte. Los ordenadores, por pura lgica tecnolgica, siempre estarán por delante de las consolas en lo gráfico, no hay ms vuelta de hoja. Lo de las 3D s que es algo que podran ofrecer muchos juegos pero la tecnologa no termin de triunfar en la pasada generacin y por eso casi nadie lo quiere aadir hoy en da.

■■ **Como comprador me siento engaado por la consolas de la actual generación. Primero por los gráficos (en PC son mejores), segundo por Kinect (que lo estaba esperando y al final todos sabemos a qu direccin va) y ahora intentan vender "una baratija", el Oculus por 600-700 euros. Yo creo que Oculus terminar como Kinect, en el olvido.**

Te digo lo que antes no puedes pretender que los gráficos de consola sean mejores que los de un PC. Nunca ha sucedido y nunca suceder. Los juegos se crean en PCs por lo que siempre tienen que tener ms potencial que las plataformas a las que va destinado un juego. Lo de Kinect s que ha sido un verdadero fiasco. Microsoft nos hizo pagar por un perifrico que luego ha abandonado. El sector ha hecho que tengan que abandonarlo, pero est claro que se equivocaron. Y de Oculus te digo lo mismo que a muchos otros es posible que la Realidad Virtual sea el futuro de esta industria pero tal y como est planteada hoy en da no creo que triunfe.

Marek Ostrowski

■ **Empeñados en hacernos morir cada año.** La saga *Dark Souls* está teniendo tanto éxito que sus creadores no dudan en ofrecernos una nueva entrega casi cada año, si tenemos en cuenta también a *Bloodborne*. Quizás se les esté yendo un poco de las manos y el usuario esté un poco cansado.

■ **El Yermo seguirá creciendo.** Bethesda ya ha desvelado qué incluirán los DLC's de *Fallout 4*. La verdad es que todos tienen una pinta realmente tremenda pero yo sigo esperando con ansia la llegada de los mods a las consolas.

Un triplete de dudas para cerrar el mes

¿Qué tal Yen? Soy un fiel seguidor de vuestra revista y muy especialmente de tu sección y tengo alguna pregunta que hacerte:

■ **¿No crees que la saga *Souls* est empezando a repetirse demasiado? ltimamente salimos a entrega anual.**

La verdad es que es una de mis sagas favoritas de los ltimos tiempos pero no te falta ni una pizca de razn. Adems, la experiencia de juego es tan "hardcore", que me da la sensacin de que no ha pasado el tiempo suficiente para que nos recuperemos. El propio director del juego, Miyazaki, es sabedor de esta sobrecarga de entregas y parece que tras *Dark Souls III* la saga har un descanso.

■■ **¿Crees que *Battleborn* estar a la altura de los geniales *Borderlands*?**

Pese a lo que pueda parecer son propuestas muy distintas. S, son shooters y tienen un aspecto gráfico bastante parecido, pero *Borderlands* era una experiencia centrada en la campaa, aunque fuese cooperativa, y *Battleborn* estar ms orientado a los enfrentamientos online en plan MOBA. Si preguntas por mi gusto ersonal me quedo, de lejos, con *Borderlands*.

■■■ **¿Qu te parecen los DLC's que se han anunciado de *Fallout 4*? ¿Y el precio?**

Tienen una pinta tremenda. Automatron parece una idea divertida y aade la po - sibilidad de crear nuestros propios compaeros, Wasteland Workshop aumentar las opciones de creacin y edicin en los asentamientos (uno de mis pasatiempos favoritos hoy en da) y el ltimo en discordia, Far Harbor ser el que ms expanda el juego en s, con nuevas y gigantescas localizaciones. Llegarn en marzo, abril y mayo respectivamente.

Baishum





¡QU ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ ¿Es cierto lo que dicen por ah que Sony ha cancelado *Uncharted 5* porque sus creadores se han pasado definitivamente al teatro?

Yen Totalmente cierto, s seor. Actualmente estn representando una obra de Cervantes adaptada al rollo contracultural y hipster tpico en Naughty Dog, pero Sony les ha obligado a incluir a Nathan Drake en la obra, por lo que no han podido librarse del aventurero ni en su nueva andadura. Pero que se den con un canto en los dientes, antes intentaron que la obra fuese una historia de amor entre Nathan Drake y Sully.



■ ¿Es verdad que NX no es ms que un nuevo smartphone?

Yen Hombre, tanto como que no es ms que un smartphone... Eso dselo a Apple y su iPhone. De hecho, estoy seguro de que Nintendo cambiara con los ojos cerrados el xito de alguna de sus consolas (y no miro a Wii U) por el del telfono de los californianos.

■ Yen, por favor te lo pido, nunca muestres tu rostro, sera como romper la magia de la seccin.

Yen Es curioso, despus de tantos aos recibiendo cartas o e-mails de lectores pidiendo mi cabeza (que la muestre, vamos) eres el primero que me pide que nunca desvele mi identidad secreta. Y fjate t, es como cuando tus padres te prohben hacer algo, ahora me han entrado unas ganas locas de romper la baraja y ensear mi jeta. Voy ahora mismo a hablar con el jefe para decirle que el mes que viene se acaba el misterio.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



FINAL FANTASY XV

Square Enix ha desvelado nuevos detalles de su esperado J-RPG: magias elementales, sigilo, visor de modelos 3D...



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

El clásico de Wii y Cube llega a Wii U con gráficos mejorados, amiibo, nueva mazmorra... Tras probarlo, os lo contamos todo.

AVANCES





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 2016 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Final Fantasy XV

■ Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

SÓLO LA OSCURA NOCTIS PODRÁ SALVAR EL REINO DE LA LUCIS

Tras diez aos de espera, cambio de nombre y de generacin incluidos, la nueva entrega de *Final Fantasy* est cada da ms cerca, con la promesa de quitarnos el mal sabor de boca de la decimotercera entrega y sus an ms inspidos "spin-offs".

La guerra entre el reino de Lucis y el imperio de Niflheim parece que toca a su fin. El armisticio est a punto de firmarse. Nuestro hroe, Noctis, va a casarse con la sacerdotisa Lunafreya para sellar la paz, pero el sucio imperio nos ha traicionado, ha asesinado al rey, nuestro padre, y ha robado el cristal mgico que protege el reino. As comienza el viaje de Noctis y sus tres mejores amigos para recuperar el cristal y derrotar, de una vez por todas, al malvado imperio. El argumento, que, adems, presenta la dicotoma entre tecnologa y magia, es todo un clsico en la saga.

El trmino magitek volver a ser de suma importancia. Los veteranos de la saga recordaris que ya apareca en la sexta entrega y, hace nada, en *FF XIV*. Es, sencillamente, imbuir objetos o personas con la magia de los cristales. Seguro que as es como el imperio ha conseguido dar vida a su infantera robtica. Y hasta aqu los parecidos, porque esta nueva entrega va a ser realmente revolucionaria en lo jugable. No entraremos en el debate de si los cambios sern para bien o para mal, sobre todo porque an no hemos podido jugarlo ms all del *Episodio Duscae*. La revolucin, desde luego, est ah.

Combates desde el corazn

S, porque los que hayis jugado a la demo de esta nueva entrega os habris percatado del parecido entre las batallas de *FF XV* y las de *Kingdom Hearts*. Los combates transcurren totalmente en tiempo real nosotros controlamos slo a uno de los personajes (Noctis) y los otros tres rea-



lizan acciones en funcin de cmo hayamos personalizado su comportamiento previamente. Hemos podido ver algunas de estas habilidades de nuestros compaeros, como Prompto iluminando parte del escenario con una magia para permitirnos ver a los enemigos, por ejemplo.

Tampoco faltarn combos en grupo, aunque lo que ms nos ha gustado es que, al activar el comando de un aliado (para "forzarle" a que use una determinada habilidad), la cmara cambiar para que veamos la accin de nuestro colega con todo lujo de detalles, en plan pelcula de accin. Cambiar de armas seguir siendo fundamental para tener xito en los combates, pero, ahora, ser mucho ms sencillo que en la demo *Duscae*, ya que las armas estarn asignadas a cada uno de los botones de la cruceta, para que podamos cambiar fcilmente, segn las exigencias de cada combate. La cmara tambin ha mejorado bastante respecto a lo que vimos en la demo. Ahora, ser algo ms lejana durante los combates y casi siempre enfocar lo que debe. Pero nuestros hroes podrn hacer mucho ms, y es que una de las tareas secundarias ser infiltrarnos en bases del imperio de Niflheim, donde veremos un buen nmero de nuevas habilidades, como realizar ataques en sigilo usando la habilidad de teletransporte (que nos ha recordado, en cierta manera, a *Sombras de Mordor*), asesinatos cuerpo a cuerpo y hasta subirnos a una torreta para disparar a todo lo que se mueva.

Intentando no perder la magia

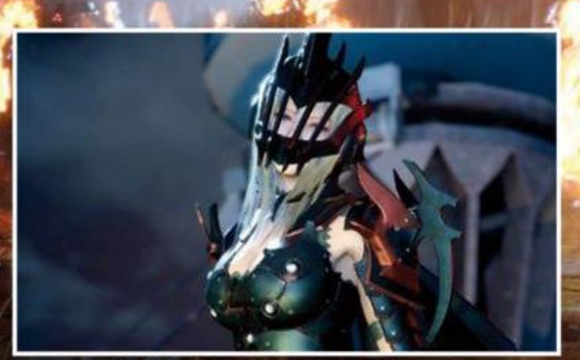
No, an no nos referimos a si esta nueva entrega conseguir recuperar la magia de las entregas clsicas, pero, al menos, hemos descubierto que los ataques mgicos jugarn un papel clave en la aventura.

Habr de dos tipos magias elementales y magias de anillo. Las de anillo estarn disponibles llegado un cierto punto en la historia, y slo podr hacerlas el »

LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA EST EN LA RECTA FINAL DE SU DESARROLLO. EL 30 DE MARZO, CONOCEREMOS SU FECHA DE SALIDA

■ Este nuevo *Final Fantasy* será muy distinto a lo que hemos visto en pasadas entregas: un mundo abierto, combates en tiempo real, controlar a un solo personaje...

EL "FEEDBACK" DE LOS USUARIOS DE LA DEMO EST SI ENDO CLAVE PARA EL DESARROLLO



■ Aranea Highwind será la capitana de uno de los batallones aéreos del imperio y uno de los primeros grandes villanos del juego.



■ La fauna salvaje será uno de los mayores peligros a los que nos enfrentaremos, aunque nos darán recompensas por eliminarla.

» portador del anillo. La magia elemental ser de fuego, hielo y rayo, por lo que se abandonar la clsica magia de tierra. Lo mejor ser que los ataques mgicos tendrn distintos efectos en funcin de la meteorologa y de lo que nos rodea. Por ejemplo, algunos objetos, incluida la hierba, prendern en llamas al usar la magia de fuego e, incluso, podremos daar a nuestros compaeros si no nos andamos con ojo.

La magia de rayo, por su parte, ser mucho ms efectiva cuando est llo - viendo, lo que ampliar tanto el dao como la zona sobre la que afectar. La de hielo ser ms letal si la lanzamos desde una zona con agua, lo que la congelar y podr hacer cubitos de hielo con los enemigos que estn cerca.

Conduciendo en la recta final

Esta nueva entrega se encuentra en la fase final de su desarrollo, y Square Enix ya ha desvelado nuevos detalles, como un modo en el que podremos ver los modelos 3D de todos los enemigos, personajes, armas y comidas que hayamos desbloqueado o una galera de imgenes con las fotos que Prompto ir haciendo durante nuestro viaje. Ciudades como Altissia, adems, estarn repletas de cosas que hacer, como dar un paseo en gndola por los lugares ms emblemticos de la urbe, visitar tiendas y restaurantes (la comida ser una parte muy importante del juego) o encontrarnos con personajes que nos ofrecern todo tipo de misiones. Lo mejor es que la compaa nipona celebrar un evento el prximo 30 de marzo, en Los ngeles, para desvelar nuevos datos y, especialmente, la fecha de lanzamiento del juego. Es, sin duda, un ejemplo de lo mucho que confan desde Square Enix en el mercado occidental de cara al lanzamiento de la decimoquinta entrega numerada de la saga. Hajime Tabata, director del juego, ya ha confirmado que no hay de qu preocuparse, ya que el juego saldr en 2016, s o s. ■

PRIMERA IMPRESIN

Square avanza haciendo caso del "feedback" de los usuarios para crear un *Final Fantasy* que haga justicia a la saga. En unos meses, sabremos si lo logran.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB sturm02
"Buena pinta, si bien es cierto que, visto lo visto, mucho no me recuerda a un FF clásico, pero mejorar el/los FFXIII seguro que lo va a mejorar. Prompto suena a limpiador de muebles, ¿no?"

WEB DaFez
"Me parece que va a ser un juego excelente. Espero que se anuncie una fecha cercana, ya una década esperándolo, y me encanta que Final Fantasy, como siempre, innove."

WEB daviddasilva
"¿Soy yo o, en una imagen, se puede ver cómo Noctis incendia por error a Prompto con lo que parece ser la magia piro? Si el juego tiene "detalles" así, sumará puntos para mí."



Las magias elementales (fuego, hielo y rayo) se usarán como objetos de batalla y cambiarán según el entorno y la meteorología del momento.

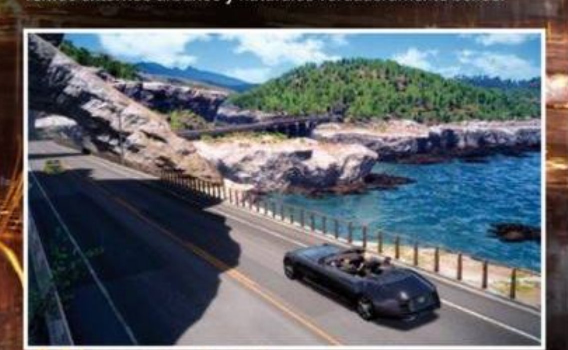
Habrá misiones de sigilo, como infiltrarnos en bases del imperio usando coberturas y ejecuciones silenciosas con teletransporte.







Los escenarios prometen estar realmente cuidados. Encontraremos entornos urbanos y naturales verdaderamente bellos.



La libertad de exploración será una de las claves del juego. Para desplazarnos, podremos usar los clásicos chocobos o este cochazo.

LAS CLAVES

1 TIEMPO REAL. Las batallas serán muy similares a lo que hemos visto en la saga *Kingdom Hearts*, con un "prota" y tres acompañantes.

2 MUNDO ABIERTO. Tendremos libertad para recorrer el mundo del juego a nuestro aire, cumpliendo misiones en el orden que queramos.

3 MEZCLA DE GÉNEROS. La aventura mezclará rol, acción en tiempo real, sigilo, estrategia, exploración y más. Ambición al poder.



Las mazmorras combinarán acción y puzles. En ellas, habrá que usar tanto la mente como la destreza.

4 DE MARZO · NINTENDO · AVENTURA

The Legend of Zelda
Twilight Princess HD



Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA

OTRO GRAN ZELDA QUE REGRESA, DIEZ AÑOS DESPUÉS, EN HD

La espera para la nueva entrega de *The Legend of Zelda* desarrollada especficamente para Wii U (que llegar en unos meses) se har ms corta gracias a esta inminente versin mejorada de *Twilight Princess*, el juego que se lanz, originalmente, a finales de 2006, para Gamecube y Wii.

En su momento, *Twilight Princess* fue considerado un sucesor directo de *Ocarina of Time*, pues tom su esttica adulta y muchas de sus mecnicas para llevarlas a otro nivel. Algunos incluso le reprocharon que se pareca demasiado a *Ocarina*, a pesar de que inclua elementos novedosos, personajes memorables que debutaban, un tono ms oscuro y, sobre todo, una inolvidable transformacin en lobo que dio mucho juego y que cambi la dinmica tanto en los momentos de exploracin como en los combates. En su momento, recibi numerosos galardones a juego del ao.

Esta nueva versin para Wii U tomar como referencia la de Gamecube, y apostar por el control tradicional. Desde la pantalla tctil del Gamepad, podris acceder fcilmente al inventario y a los mapas.

Una versin muy mejorada

Como bien podris imaginar, el cambio ms destacable ser el visual no slo disfrutaremos de una resolucin mucho mayor en Wii U, sino que los colores sern ms vivos y la iluminacin se ha mejorado muchsimo, con lo que se corrigen los excesivos tonos oscuros del original. Adems, habr un Modo Hroe para los ms valientes, en el que los enemigos nos harn ms dao y no podremos recuperar corazones.

Este lanzamiento tambin vendr acompaado de un nuevo amiibo de Link Lobo, que se vender tanto en pack con el juego como por separado) y que nos dar acceso a un desafo adicional, la Cueva de las Sombras, donde pelearemos contra hordas de enemigos en forma de Link Lobo. Las dems amiibo de la saga *Zelda* (Link, Toon Link, Zelda, Sheik y Ganondorf) tambin sern compatibles y nos brindarn distintos beneficios, como recuperar corazones.

PRIMERA IMPRESIN

Ser una gran oportunidad para quienes nunca tuvieron este gran juego, y tambin para los que quieran volver a disfrutarlo en una versin ms pulida.

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB Jugador veterano

"A mi me encantó justamente por ser como Ocarina, y lo considero como un "remake" con novedades y con la tecnología que no se podía utilizar antes."

WEB bellilink

"Cuando hicieron la versión HD de Wind Waker, aluciné, porque, para mí, es el mejor de todos, y pensé que también me encantaría jugar la versión HD de Twilight Princess."

WEB Franky_music

"Un digno sucesor espiritual de Ocarina, con una historia más oscura. No supuso la misma revolución, pero es que Ocarina supuso el salto a las tres dimensiones, y un salto así no se da todos los días."



Al transformarnos en lobo, no podremos usar espada ni escudo, lógicamente, pero sí las garras y los dientes.

LAS CLAVES

1 **ZELDA EN ALTA DEFINICIÓN.** Es la segunda remasterización de un *Zelda* para Wii U, tras la versión HD de *The Wind Waker* lanzada hace dos años y medio.

2 **SUS ORÍGENES.** *Twilight Princess* fue, originalmente, desarrollado para Cube y, en HD, se parecerá más a esa versión (no habrá control por movimiento).

3 **SUCESOR DE OCARINA.** No experimentó tanto como *Majora's Mask* o *Wind Waker*, y se concibió como una evolución natural de *Ocarina of Time*. Pero también tuvo novedades, como la transformación en lobo.

La yegua Epona tendrá un papel destacado en esta entrega, y podremos montarla muy a menudo.

RENUNCIAR AL CONTROL POR MOVIMIENTO DE Wii PARA ASEMEJARSE AL QUE TEN A EN GAMECUBE

■ 11 DE MARZO ■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN

Hitman

■ Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

ASESINO EN SERIE NO, POR EPISODIOS

El Agente 47 tiene un nuevo objetivo estrenarse en las consolas de la actual generacin con una aventura tan ambiciosa en lo jugable como polmica por su episdico modelo de negocio. Nosotros ya lo hemos jugado, y te contamos qu tal lo hemos pasado eliminando incautos.

Poco nos ha costado infiltrarnos a lo 47 en el evento del nuevo *Hitman* en Londres. Un par de llaves de lucha a uno de los periodistas de la competencia extranjera, le robo su ropa y listo estoy sentado frente a una PS4 en la que probarlo. La demo que jugamos constaba de las dos misiones del prlogo y de la primera misin principal en Pars. Vamos, lo mismo que incluir el pack inicial.

El prlogo, en forma de flashback, nos mostrar la entrada de 47 en la Agencia hace ya unos cuantos aos y, adems, servir como tutorial acelerado para los jugadores nuevos en la saga.

Un asesino "sandbox"

La primera misin nos lleva hasta Australia, donde debemos acabar con un ricachn que est celebrando una fiesta en un yate. Lo primero que nos llama la atencin es lo acertado del diseo de niveles. El barco est lleno de recovecos y opciones para acabar con el objetivo.

Podemos disfrazarnos de mecnico, de capitn de barco, etctera, para pasar desapercibidos y, luego, acabar con el objetivo a tiros o como ms le gusta al Agente 47 con estilo, como envenenar su bebida o hacer que tenga un "accidente" con uno de los botes salvavidas, entre otras muchas opciones. La segunda misin del prlogo transcurre en una base area en Cuba, en plena crisis de los misiles con EE.UU., en un escenario mucho ms grande, vigilado y lleno de posibilidades. Esto pinta cada vez mejor.

Pero donde *Hitman* muestra su verdadero potencial es en el primer escenario principal Pars. En la misin que pudimos jugar, haba que eliminar a dos objetivos en la celebracin de un gran desfile de moda. Segn sus creadores, en ese escenario hay ms de 300 personajes con IA propia, susceptibles de protagonizar una nueva misin en el futuro. Explorando los escenarios, descubrimos que, en efecto, hay montones de personajes con su propia historia hablando por telfono, paseando... y, lo que es mejor, que pueden proporcionarnos nuevos datos y formas de entrar a las vigiladas zonas donde nos aguardan nuestros dos objetivos. Como es marca de la saga, tendremos que planificar muy bien nuestras acciones y tirar del ensayo y error para descubrir los mtodos ms divertidos para eliminar a nuestros objetivos. Pero habr mucho ms que hacer, como los scalation contracts (versiones ms difciles de las misiones principales) o los elusive targets (objetivos que solo estarn disponibles durante 48 horas) y, desde IO Interactive, prometen mucho ms. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Estas primeras horas de juego demuestran el gran potencial que atesora *Hitman*, pero hemos encontrado un buen nmero de "bugs" que lo hacan injugable por momentos. Si los solucionan, estaremos ante un gran juego. Si no...

SU POLMICO LANZAMIENTO EPISDICO NO OCULTA QUE ESTE HITMAN ES MUY PROMETEDOR

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB Tsubasa Ozora
"Después de jugar Blood Money, no pensé que pudieran mejorar la fórmula, y me llevé una sorpresa con Absolution. Una pena el tema episódico."

WEB Franses de Dios
"Absolution me encantó. Tenía alguna de las misiones más bellas que he jugado. Ahora bien, lo único que SÍ hay que mejorar es la historia."

WEB Gibbs
"Como dice la mayoría de la gente por ahí, nos vemos cuando salga en físico, Agente 47. Queda pendiente, porque el anterior me divirtió mucho."

Hitman llegará por episodios a lo largo de todo el año. El coste total será como el de las novedades AAA.





Los escenarios estarán repletos de opciones para eliminar a los objetivos: armas, veneno, disfraces...



El apartado gráfico no nos ha parecido espectacular que digamos, pero el grado de detalle de los escenarios será bestial.

LAS CLAVES

1 **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** será la mayor baza de este *Hitman*. Ante nosotros, un escenario repleto de posibilidades para eliminar al objetivo.

2 **EL ENSAYO Y ERROR** será básico. Habrá que "trastear" con las opciones disponibles, haciendo que sea más "libre" que muchos "sandbox".

3 **LLEGARÁ POR EPISODIOS.** El pack inicial incluirá el prólogo y París; luego, llegarán marrakech, Sapienza, Tailandia, Japón y EE.UU.



Estudiar y observar el escenario y las rutinas de los enemigos será fundamental para tener éxito.



Nada más empezar la aventura, podremos elegir entre dos protagonistas de distinto sexo: Nathan Adams y Katie Forester.



Cada Yo-Kai tendrá una personalidad y unos poderes. Habrá que ganarse su amistad para que se pongan de nuestro lado.



Deberemos ayudar a los vecinos del pueblo de Springdale, aquejados de diversos problemas propiciados por los Yo-Kai.



Los Yo-Kai serán invisibles para el ojo humano, pero, con ayuda de un reloj, podremos revelar su recóndita presencia.



En primavera, se estrenará en España la serie de televisión, cuya primera temporada constará de veintiséis episodios.

2016 LEVEL-5 ROL

Yo-Kai Watch



Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

MÁS CRIATURAS PORTÁTILES DESDE JAPÓN

El sueo de la razn produce monstruos, segn Goya, y algo as deben de pensar tambin en Japn. All, todo lo relacionado con estos seres es una garanta de xito, y ms si se combina con dispositivos porttiles, el mbito de entretenimiento predilecto por aquellos lares.

Pokmon y *Monster Hunter* son un filn multimillonario desde hace veinte y doce aos, respectivamente. Curiosamente, ambas sagas estn bajo la rbita de Nintendo, la primera desde siempre y la segunda desde hace algo ms de un lustro. Pues bien, tras haber creado para la Gran N dos sagas de tanta relevancia como *Profesor Layton* e *Inazuma Eleven*, Level-5 se decidi, en 2013, a abordar la temtica monstruosa con una IP de nuevo cuo *Yo-Kai Watch*. Desde entonces, se han lanzado varias entregas all, mientras que, en Europa, hemos tenido que esperar hasta 2016 para recibir la primera, que llegar acompaada de una serie televisiva, para calar entre los ms pequeos (s, como *Pokmon* e *Inazuma Eleven* en su momento). Que no os extrae si, prximamente, empezis a ver hasta en la sopa a un gato rojo de nombre Jibanyan. Podra ser el sucesor de Pikachu en los corazones de las nuevas generaciones.

Un reflejo de lo invisible

Yo-Kai Watch nos pondr en la piel de Nathan Adams o en la de Katie Forester, segn prefiramos. Pronto, obtendrn un reloj especial que les permitir ver a los simpticos Yo-Kai, unas criaturas invisibles que viven mezcladas entre la poblacin, en la que pueden influir de maneras muy traviesas, como generndoles antojo de helado u oblignddoles a correr al excusado ms cercano. Nuestro hroe deber trabar amistad con todos esos seres, para, as, ayudar a la gente que lo precise.

Es inevitable pensar que el juego tiene reminiscencias de *Pokmon*, como el coleccionismo de criaturas, el tipo de exploracin o los combates por turnos, pero *Yo-Kai Watch* tendr su propia personalidad, como demuestra Level-5 con prcticamente todos sus proyectos. Si la saga es un fenmeno cultural en Japn, con casi 10 millones de juegos vendidos e incluso un "crossover" con *Just Dance*, no es por casualidad. A medida que acumulemos Yo-Kai, ser muy importante saber gestionarlos, pues cada uno tendr unas habilidades y podremos usar hasta tres de ellos a la vez en los combates. En ese sentido, habr ms de 200, lo que da cuenta de la profundidad jugable de la que har gala la aventura.

Tcnicamente, pese a ser un juego de hace tres aos, *Yo-Kai Watch* sacar un gran partido a 3DS. La palma se la llevarn las escenas de anime, que recordarn a las de *Inazuma*, pero tanto los entornos tridimensionales como los diseos de las criaturas cautivarn a nios y no tan nios. Ya slo falta que se concrete la fecha exacta de salida.

PRIMERA IMPRESIN

Tiene mucho de Pokmon y, sobre todo, tiene el inconfundible sello de calidad de Level-5. Slo falta por ver si cuaja la mitad de lo que lo ha hecho en Japn.

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB Balzak
"Impresionante. Al menos en lo artístico, el juego parece muy interesante, y reconozco que había infravalorado la capacidad técnica de 3DS."

WEB Ted Mosby
"Pues, junto al nuevo Fire Emblem Fates, Yo-Kai Watch posiblemente sea el juego al que más ganas le tengo a día de hoy."

WEB Auton22
"¿Qué pasa si juntamos Pokémon, Digimon y Bleach? Probé el juego en la Madrid Games Week y es extraño. No me llama, pero es interesante."



En las fases de exploración, la cámara se situará en diversos planos, tanto cenitales como más cercanos. Los escenarios del juego serán, predominantemente, urbanos.



A menudo, durante los combates, tendremos que tocar la pantalla táctil y trazar diferentes símbolos para realizar los ataques especiales y poder salir victoriosos.

ES INEVITABLE VER REMINISCENCIAS DE POKMON EN L, PERO TENDR PERSONALIDAD PROPIA, COMO ES TPICO DE LEVEL-5

Los combates tendrán un tono muy estratégico. Habrá que elegir bien a qué tres Yo-Kai desplegar sobre el terreno, en función de sus capacidades.

LAS CLAVES

1 **EL TONO ROLERO** será igual al de *Pokémon*, tanto por el tipo de exploración como por el coleccionismo de criaturas y la estética general.

2 **HABRÁ UNOS 200 YO-KAI,** criaturas invisibles que causan diversos estados en la gente y a las que sólo se puede ver con un reloj especial.

3 **LOS COMBATES** se desarrollarán por turnos. Podremos llevar seis Yo-Kai en el equipo, pero sólo podremos lanzar a tres a la vez a la batalla.



LAS CLAVES

1 "MUSOU". El estilo de juego será el de *Dynasty Warriors*, es decir, habrá que tumbar a hordas centenarias de enemigos, pero con toda la iconografía de *The Legend of Zelda*.

2 NOVEDADES. El juego es el mismo que en Wii U, pero se ha ampliado con dos arcos argumentales extra y nuevas características, como la búsqueda de hadas perdidas.

3 PERSONAJES. Habrá cinco incorporaciones: Toon Link, Tetra, el Rey de Hyrule, Skull Kid y Linkle, una versión femenina del gran héroe de Hyrule.

■ 24 DE MARZO ■ NINTENDO/KOEI TECMO ■ ACCIÓN

Hyrule Warriors Legends

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

MILLARES DE SOLDADOS EN UN PALMO

Koei Tecmo lleva muchos aos sacando partido a su multitudinaria visin del "hack and slash", y no slo con su prolfica saga *Dynasty Warriors*. Son muchas las series ajenas que se han animado a formar coalicin ideolgica, como *Dragon Quest*, *Arslan*, *El puo de la Estrella del Norte* o *The Legend of Zelda*.

Hace ao y medio, la joya de la corona de Nintendo se prest al "crossover" en Wii U, y el resultado fue muy notable. Ahora, llega una conversin para 3DS que, pese a que tcnicamente no podr competir con el original, llegar con el zurrn rebosante de novedades, para renovar el inters por enfrentarse a la hechicera Cia y frustrar su plan de romper el tiempo y el espacio.

Apoyndose en un clsico

La gran virtud de *Hyrule Warriors Legends* ser la adicin de dos arcos argumentales inditos. Uno estar inspirado en *Wind Waker*, mientras que el otro recurrir a Linkle, una joven debutante en la saga. Habr cinco personajes que no estaban en Wii U, aunque el juego incluir un cdigo para que, si ya tenamos la versin de sobremesa, podamos obtener en ella a esas incorporaciones. Otra novedad ser la presencia del llamado modo Hada, que nos retar a encontrar hadas extraviadas, al estilo de *Zelda Majora's Mask*.

Para poder adaptar el juego a 3DS, Koei Tecmo ha apostado por una "deconstruccin poligonal". As, el "cel shading" ser la nota predominante, y el efecto 3D slo se podr disfrutar en New 3DS (las versiones antiguas de la consola no lo soportarn). ■

■ PRIMERA IMPRESIN

El juego de Wii U fue una sorpresa en 2014, y resulta encomiable que se traslade a 3DS. Veremos si la consola puede manejar con fluidez sus tumultuosas trifulcas.



■ Cada personaje tendrá su propio estilo de combate y, esta vez, se podrá intercambiar entre cuatro instantáneamente.



■ Uno de los nuevos arcos argumentales estará inspirado en *Wind Waker*. Contará con cuatro capítulos y será un epílogo.



■ Linkle, una granjera que lucha con ballestas, debutará en la saga, y la edición limitada del juego incluirá su reloj-brújula.



LAS CLAVES

1 **ACCIÓN.** El ritmo de los combates estará a la altura de otros "hack and slash" de Platinum. El manejo de cada tortuga variará en función del arma que emplee.

2 **CÓMIC.** A todos nos habría gustado que la estética fuera la de la mítica serie televisiva, pero se ha optado por un estilo "cel shading" como el que se le dio a *Transformers*.

3 **ONLINE.** Platinum se prodiga poco en las experiencias multijugador, pero ésta era una ocasión inmejorable para incluir un cooperativo a cuatro bandas. ¡Cowabunga

■ VERANO ■ PLATINUM GAMES (ACTIVISION) ■ ACCIÓN

Teenage Mutant Ninja Turtles

Mutantes en Manhattan



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

RENACIMIENTO FRENÉTICO A PASO DE TORTUGA

Casi todo lo que Platinum Games toca se convierte en oro. Activision lo sabe bien y, por eso, tras ver su fantstica interpretacin de *Transformers*, ha puesto al estudio japons a trabajar en la adaptacin de otra mtica serie de los aos 80 las *Tortugas Ninja*.

Platinum, que cumple su dcimo aniversario en 2016, est enfrascada en mltiples proyectos, como *NieR Automata*, Star Fox Zero y *Scalebound*, pero *Mutantes en Manhattan* es prioritario, pues est previsto para verano, aprovechando el tim de la pelcula de imagen real que se estrenar en junio, si bien no est inspirado en ella, sino en los cmics. No en vano, el guionista es Tom Waltz, que ha trabajado en ellos.

Una aorada resurreccin

Desde los beat'em up de recreativas y consolas de 16 bits, no hemos disfrutado de grandes juegos de las Tortugas Ninja, pero eso puede ser historia con este "hack and slash", que saldr tanto en formato fsico como en digital (es importante aclararlo porque no hay que olvidar que el primer y fallido proyecto que Platinum hizo para Activision, *The Legend of Korra*, slo fue descargable). Leonardo, Donatello, Michelangelo y Rafael nos ofrecern un festival frentico de tortas, con la peculiaridad de que habr cooperativo para cuatro comensales, algo tan delicioso como una pizza.

El retraso de *Scalebound* a 2017 fue un jarro de agua fra, pero el renacimiento de estos hroes con caparazn lo compensa con creces. Id calentando el horno, porque este verano, habr pizza en el men.

PRIMERA IMPRESIN

Si hay un estudio que pueda adaptar a las fabulosas Tortugas Ninja a los tiempos que corren, es Platinum. Slo el cooperativo ya es motivo suficiente para babear.



■ Cada protagonista usará un arma (nunchaku, katanas, bo y sais) y se podrán llevar a cabo increíbles combos conjuntos.



■ Un juego de las Tortugas Ninja no sería lo mismo sin el obligado paso por las cloacas, y tampoco faltará la pizza.



■ Bebop y Rocksteady harán gala de su fuerza bruta. Aún no hay imágenes de Krang y Schredder, pero no faltarán a la cita.



LAS CLAVES

1 **SIMULACIÓN.** El control será muy exigente, hasta el punto de que Codemasters ha decidido prescindir del rebobinado, un recurso que ella misma patentó.

2 **COCHES.** Habrá en torno a 40 y pertenecerán a distintas etapas de la historia de los rallies: Lancia Delta, Subaru Impreza, Citroën DS3, Volkswagen Polo R, Audi Sport Quattro...

3 **RALLIES.** Estarán los de Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia y Gales, así como la famosa subida a Pikes Peak y algunos circuitos reales del Mundial de rallycross.

■ 5 DE ABRIL ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD

DiRT Rally

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

POLVO FUE Y EN POLVO SE RECONVERTIRÁ

Hablar de rallies virtuales es hablar de Codemasters. Sin embargo, la compaa llevaba sin arar el gnero desde 2012, cuando se lanz *DiRT Showdown*, debido a ajustes de plantilla y al hecho de haberse centrado en *F1* y *GRID*.

Por suerte, despus del largo vuelo, en abril aterrizar *DiRT Rally*, un juego que ya se ha lanzado en PC, tras casi un ao en fase de "early access", y que ha cosechado aplausos por todas las cunetas. Tras haber cedido un poco a la frmula arcade en las dos ltimas entregas, algo observable en los eventos de yincana, se ha optado por una vuelta completa a las races, a cuando era el fallecido Colin McRae quien an daba denominacin de origen a la saga.

Vista, odo y mucho tacto

La frmula de *DiRT Rally* se compondr, fundamentalmente, de tramos cronometrados en los que correremos en solitario, con la nica ayuda de las notas recitadas por un copiloto. Como complemento, tambin habr pruebas de rallycross, pero la simulacin estar a la orden del da. No ser lo mismo conducir sobre el asfalto helado de Montecarlo que sobre la nieve nrdica o el barro britnico, pues Codemasters ha puesto mucho nfasis en modelar cada tipo de terreno. Adems, la puesta a punto ser muy profunda, y habr que tener en cuenta que, en caso de sufrir daos, el tiempo de reparacin en el parque cerrado ser muy limitado.

En ese sentido, habr opciones de gestin, pues podremos contratar y despedir a los miembros de nuestro equipo. Cada uno tendr unas determinadas destrezas, que, adems, evolucionarn con el tiempo. Otro aspecto en el que se ha hecho hincapi es la vertiente multijugador, de modo que podremos hacer ligas online y participar en desafos peridicos. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Se ha tomado su tiempo para retomar la saga, pero Codemasters lo ha hecho de la mejor manera recuperando el espritu de cuando se llamaba *Colin McRae Rally*.



■ Las físicas de los coches serán muy realistas, igual que la incidencia del tipo de superficie a la hora de hacer derrapes.



■ Los 19,9 kilómetros de subida a Pikes Peak supondrán un gran desafío. El recorrido consta de la friolera de 156 curvas.



■ En las pruebas de rallycross, competirán seis coches rueda a rueda, por lo que habrá que tener cuidado con los contactos.



LAS CLAVES

1 **INUSUAL.** *Pokémon* está apegada a portátiles, pero esta entrega nació en recreativas y saldrá en Wii U, que, hasta ahora, sólo había tenido el descargable *Rumble U*.

2 **LUCHA.** Será la primera vez que la saga abrace este género. Subseries como *Stadium* y *Colosseum* habían ofrecido ya combates en 3D, pero nunca "en tiempo real".

■ 18 DE MARZO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Pokkén Tournament

■ Por Rafael Aznar  @Rafaikkonen 

APAGANDO VELAS A SOPAPO LIMPIO

Este ao, *Pokmon* cumple su vigsimo aniversario, y lo va a celebrar a lo grande. A la espera de que se anuncie una previsible sptima generacin, acaba de salir *Mundo Megamisterioso* y, en marzo, desembarcar *Pokkn Tournament* .

Nintendo siempre ha sido reticente a hacer un RPG del estilo de los porttiles para plataformas de sobremesa, y Wii U no va a ser una excepcin. Sin embargo, esa carencia se va a suplir con este "spin off", que ser el primer juego de lucha en la longeva trayectoria de la saga.

Maestros de las artes marciales

Si el ttulo remite a *Tekken*, no es por casualidad. El desarrollo ha corrido a cargo de Bandai Namco, con el clebre Katsuhiro Harada como mximo responsable. Curiosamente, igual que *Tekken 7*, el juego llegar tras haberse estrenado previamente en los salones recreativos de Japn. Adems, ha participado Masaaki Hoshino, productor de *Soul Calibur*, lo que da cuenta del tipo de combates 3D que viviremos.

El estilo de juego ser muy accesible, para contentar a todos los fans de *Pokmon*, aunque no sean asiduos de la lucha. El sistema de combos quizs no sea tan profundo como el de los referentes del gnero, pero los ataques especiales de cada Pokmon sern un espectculo (llamaradas, ventiscas, rayos, poderes psquicos). Adems, podremos pedir ayuda a ciertos Pokmon secundarios. Correr a 60 fps y tendrá tanto modos offline como online. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Puede que el sistema de combos no sea el ms profundo, pero la saga peda a gritos dar el salto al gnero de la lucha, y parece que los combates sern muy equilibrados.



■ Habrá 16 luchadores: Sceptile, Charizard, Pikachu, Lucario, Mewtwo, Blaziken, Gardevoir, Suicune, Machamp, Gengar...



■ Algunos Pokémon estarán pensados para el cuerpo a cuerpo, mientras que otros serán más efectivos desde la lejanía.



■ En las partidas de dobles, un jugador seguirá la acción en el Gamepad y el otro podrá elegir entre numerosos mandos.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

PORTTIL

Predator 17

El nuevo cerebro de... ¿la bestia?

COMPAÑÍA Acer **PLATAFORMA** Windows 10 (Home Edition)
PRECIO Desde 2300 € **WEB** *www.acer.com*

Acer ha conseguido encontrar un gran equilibrio entre diseo, prestaciones y precio en su gama Predator de porttiles orientados al "gaming". Todos lucen un agresivo diseo, con un anguloso chasis de plstico muy agradable al tacto y con el rojo y el negro como colores predominantes.

As, nada ms arrancarlo y abrirlo, lo primero que llama la atencin es su descomunal pantalla de 17" (cuya resolucin puede ir desde Full HD hasta 4K UHD, segn la configuración elegida), y muestra unos vivos colores y contundentes negros a la hora de reproducir, por ejemplo, un disco Blu-ray o contenido de Netflix. Pero brilla an ms a la hora de jugar. Su tarjeta 980M con 4 GB de memoria dedicada (en el modelo ms econmico monta una 970M con 3 GB) es capaz de mover con soltura, prácticamente, cualquier juego. Sirva como ejemplo el reciente *Rainbow Six Siege*, que, a 1080p y detalle Ultra, se mueve a 82 "frames" por segundo. Vale que no es un juego de los ms exigentes, pero sirve para ilustrar su poderío.

El Predator 17 es un portátil gigantesco y pesado. Gracias a Nvidia Experience, da la talla a la hora de jugar.

Por defecto, el equipo monta 32 GB de RAM (ampliables a 64), un procesador i7-6700HQ —a 2,60 GHz— y ofrece distintas configuraciones de almacenamiento (128-512 de SSD y hasta 2 TB de disco duro). Tampoco le faltan puertos de todo tipo (4 USB 3.0, Display Port, ranura SD...), ni un teclado con iluminacin que, sin llegar a ser mecnico ni ofrecer el recorrido visto en los MSI Titan, s deja unas buenas sensaciones (y tambin tiene algunas opciones de configuración y macros).

Tampoco le falta webcam (capaz de grabar a 720p, aunque con algo de ruido) y micro integrado, aunque lo que brilla con luz propia es el sonido monta cuatro contundentes altavoces y dos subwofers, suficiente para eclipsar a los ventiladores (con tecnologa DustDefender, para expulsar el polvo del interior). Su autonoma, de cinco horas en juego y siete de navegacin, supera a sus rivales directos.

VALORACIN **Un porttil contundente, pesado y gigantesco. Una verdadera bestia para jugar en cualquier parte a la que slo le falta una pantalla con G-Sync para ser brutal.**

ALTERNATIVAS

Portátiles para jugar hay a patadas, algunos con precios muy ajustados y otros en los que hay que pedir un préstamo al banco. He aquí algunos...



TOSHIBA QOSMIO X70

PRECIO Desde 1.099 €



ASUS G501JW

PRECIO Desde 1.449 €



AORUS X7 PRO

PRECIO Desde 2.400 €

ALTAVOZ

Sound Blaster Roar Pro

Tu música, tan fuerte como un rugido



■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** iOs, Android, PC
■ **PRECIO** 199 € ■ **WEB** *http://es.creative.com*

Pocos altavoces inalmbricos, por no decir ninguno, nos han dejado tan buenas sensaciones como este Roar Pro. Su calidad es tal que llega a lograr que no echemos de menos una cadena de sonido ms tradicional, no slo por su slida construccin y acabado metálico (pesa más de un kilo), sino por su contundente y limpio sonido. Esto ltimo lo logra gracias a varios factores, como sus cinco drivers, que dejan poderosos graves y ntidos agudos, tres pre-ecualizaciones que nivelan su equilibrio, compatibilidad con cdecs de alta definicin, botn ROAR que dispara an ms la potencia del altavoz —pensado para fiestas o ambientes ruidosos o funciones como Terabass, que reajusta los graves a bajo volumen.

Y no sólo eso: su autonomía es de diez horas (y funciona como batería externa para cargar el móvil), tiene ranura microSD para reproducir nuestros mp3, micrfono incorporado para atender y grabar las llamadas entrantes (se vende uno mejor, inalámbrico, por separado), es compatible con PS4, tecnologa NFC... ■

VALORACIN **Hoy por hoy, no existe un altavoz inalmbrico mejor, ni en prestaciones ni en calidad de sonido y acabado. Es caro, s, pero os podemos asegurar que es por algo...**



■ En la parte trasera, se esconden todos los conectores (cargador, ranura microSD...), así como los botones de reproducción, ecualización...

CMARAS

Ricoh Theta M15 y Ricoh Theta S

Almacena tus recuerdos en 360 grados





■ El compacto diseño de ambas Theta es una de sus virtudes. Al pulsar el botón central, tendrás tu foto o tu vídeo.

■ **COMPAÑÍA** Ricoh ■ **PLATAFORMA** – ■ **PRECIO** Desde 269 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

Este 2016 promete ser el "advenimiento" de la realidad virtual, y ya estamos notando algunos de sus efectos secundarios. El más extendido es el de las imgenes y vdeos en 360º, que se disfrutan mucho ms en nuestro dispositivo mvil gracias a visores como Google Cardboard o el VR1 de Woxter, del que hablamos el mes pasado.

Pues bien, estas cmaras son dos de los primeros ejemplos para generar contenido en 360º. Ambos parten de una premisa y diseo similar (13 cm. de largo y apenas 100 gramos), si bien el M15 es el modelo "inferior" y captura imgenes y vdeos a baja resolucin (no es Full HD y los vdeos a duras penas pasan de los 15 "frames" por segundo). En sus 4 GB de almacenamiento interno, caben apenas tres minutos de vdeo con sonido. Para empezar a trastear, puede servir, pero, por un poco ms de los 269 euros que cuesta, puedes saltar al siguiente nivel, el modelo Theta S, que sí es capaz de grabar en Full HD (su sensor es de 14 Mpx), y aumenta el almacenamiento interno hasta los 8 GB.

Y todo con un manejo sencillo (botn de disparo, selector de modo...), Wi-Fi para transferir los archivos al mvil y autonoma con una carga de 260 disparos. ■

VALORACIN **Sencillas y manejables, con estas cmaras, podrs capturar fcilmente tus momentos... y lo que los rodea.**

35" no es un tamaño habitual en un panel de "gaming", ni el formato 21:9, pero, poco a poco, se van imponiendo.

MONITOR

AOC C3583FQ

Tamaño y "curvas" para un panel orientado al "gaming"

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 799 € **WEB** *http://aoc-europe.com*

De forma paralela a la que los televisores para el saln han crecido en tamao y "extras", como el modo 3D, los monitores orientados al juego han ido incorporando esas mismas novedades. La culminacin llega con este panel con formato 21:9 y 35 pulgadas, un tamao que, poco a poco, se está estandarizando en "gaming". No son sus nicos atractivos, ya que el panel presenta un campo de visin de 178º y una curvatura con un radio de 2000 mm., ms pronunciada que en otros modelos similares, facilitando, as, la inmersin y que otros espectadores, situados detrs del jugador, puedan ver lo que sucede en pantalla en LAN parties y reuniones similares. Y no slo eso tiene un retardo de 4 ms. y una resolución máxima de 2560x1080, con un refresco de 160Hz (lo habitual son 144). Tampoco le faltan todo tipo de conectores D-Sub, DVI, HDMI, dos Display Ports, MHL...

Adems, su panel de tipo AMVA recrea negros ms intensos, tiene un nivel de contraste de 2000 1 y tecnologa "anti-flickering" (o antiparpadeo). Y es compatible con la tecnología FreeSync de AMD, que sincroniza tarjeta gráfica y monitor (entre refrescos de 45 y 144Hz) para eliminar defectos visuales como el "stuttering" (inestabilidad en los frames) o el "blurring" (efecto difuminado que hace perder nitidez). Eso sí, esta maravilla hay que pagarla... y no es, precisamente, barata.

VALORACIN **Un gran monitor, tanto en tamao como en prestaciones y calidad de imagen, aunque quiz pueda resultar demasiado grande para algunos jugadores..**

ALTERNATIVAS

Monitores para jugar, trabajar y ver contenidos hay muchos, y con variadas prestaciones. Aquí, tenéis algunas posibilidades.



ACER K242HQK

PRECIO Desde 376 €



ASUS PB287Q

PRECIO Desde 449 €



SAMSUNG U24E850R

PRECIO Desde 599 €

MVIL

Energy Phone 4G

Un gama media para todos los bolsillos

■ **COMPAÑÍA** Energy Sistem ■ **PLATAFORMA** Android ■ **PRECIO** 149 € ■ **WEB** *www.energysistem.com*

Si el mes pasado hablbamos de un mvil de 70 euros, ste reco - mendamos otro con un precio ajustado, pero ya dentro de la gama media. Por 150 euros (menos, en páginas web como Amazon) puedes hacerte con terminal con pantalla HD de 5" (resolución 1280x720), con un diseo bien rematado (sus laterales son curvos) y muy ligero (apenas 160 gramos). Pero lo mejor es que, para tareas cotidianas, entre su procesador MediaTek de cuatro ncleos, 1 GB de RAM y su GPU Mali T720MP1, puede acometer con soltura las tareas ms co - munes, como "whatsappear", entrar en Facebook o hacer correr juegos simples. Y es compatible con redes 4G. Si te metes en tareas ms complejas, co - mo jugar a los shooters ms punteros, no dar la talla, pero, como dispositivo para ver vdeos en HD, capturar fotos (cámara trasera de 8 Mpx y frontal de 5), llamar y reproducir música (11 GB libres de memoria, ampliables vía SD), es más que suficiente. ■

VALORACIN **Si quieres potencia, se quedar corto... pero es un buen termi - nal para llamadas, acceso a redes sociales, multimedia y juegos simples.**



■ La compatibilidad con velocidades 4G es uno de los grandes atractivos de este terminal.



STREAMING

Chromecast 2 (y Audio)

El streaming llega a tu tele (y a tus altavoces)

■ **COMPAÑÍA** Google ■ **PLATAFORMA** Android, iOS, PC y Mac ■ **PRECIO** 39,90 € ■ **WEB** *www.google.es*

Algo tan sencillo como conectar este disco a un puerto HDMI de nuestra tele o a unos altavoces, si es msica nos per - mitir enviar por "streaming" el contenido de nuestro telfono, ordenador o tableta (pelculas, fotos, música, juegos...) a la pantalla del televisor, para disfrutar a lo grande. Y no slo eso tambin podemos ver el navegador, servicios como Netflix... Es como convertir en Smart TV un televisor que no lo sea. Para iniciar el "streaming", basta con pulsar el botn "Enviar en la app" y verás el contenido de forma fluida. ■

VALORACIN **El "streaming" va fino, sin cortes. Si no tienes Smart TV, es un buen apao.**

CAPTURADORA

Intensity Shuttle



"Magia negra" para capturar tus mejores partidas y momentos

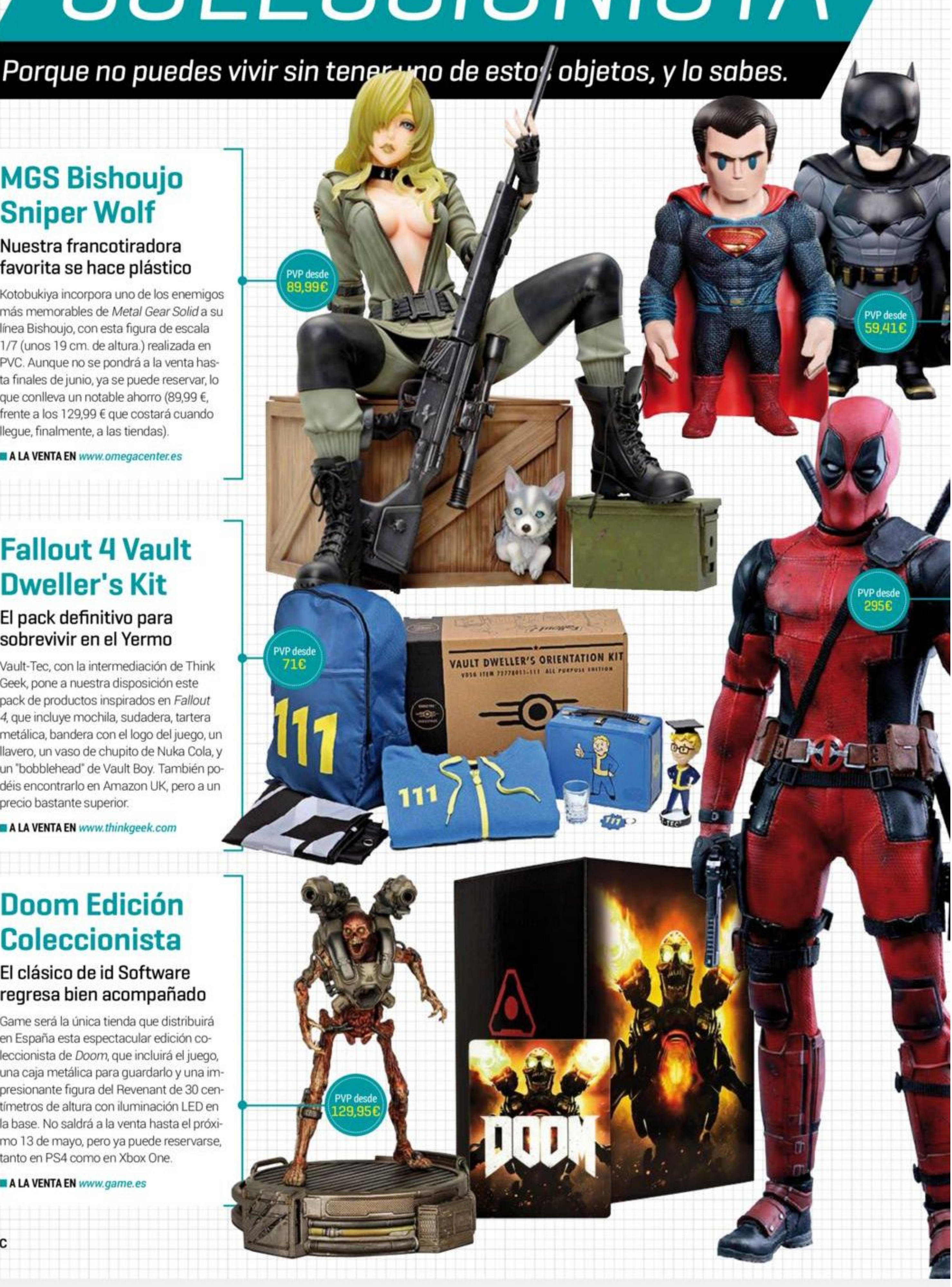
■ **COMPAÑÍA** Blackmagic ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Desde 220 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

El fabricante Black Magic, un veterano en soluciones de captura de vdeo profesional para Mac y PC, tambin ha desarrollado un modelo orientado a la captura de "gameplays", pero con todo tipo de jugadores en mente. Existen dos versiones de esta capturadora , USB 3.0 y Thunderbolt (el velocsimo conector de Apple), que son los métodos para conectarlo a un ordenador para guardar las capturas. Para todo lo dems, son idnticas, y cuentan con entrada y salida de vdeo y audio de todo tipo (compuesto, HDMI, S-Vídeo...), un aspecto que te permitir capturar, prcticamente, de todo sistema sobre la faz de la tierra. Cuenta con su propio software de captura y slo tiene un "pero" lo ha - ce, nicamente, a 30 "frames" por segundo.

VALORACIN **Con la implantacin del HDMI, todas las capturadoras han optado por este estndar y han olvidado el resto de conectores. Por eso, si quieres capturar de NES, PS2 o cualquier otro sistema, es una muy buena opcin "todo en uno" (HD y SD). Eso s, slo a 30 fps.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.



MGS Bishoujo Sniper Wolf

Nuestra francotiradora favorita se hace plástico

Kotobukiya incorpora uno de los enemigos más memorables de *Metal Gear Solid* a su línea Bishoujo, con esta figura de escala 1/7 (unos 19 cm. de altura.) realizada en PVC. Aunque no se pondrá a la venta hasta finales de junio, ya se puede reservar, lo que conlleva un notable ahorro (89,99 €, frente a los 129,99 € que costará cuando llegue, finalmente, a las tiendas).

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Fallout 4 Vault Dweller's Kit

El pack definitivo para sobrevivir en el Yermo

Vault-Tec, con la intermediación de Think Geek, pone a nuestra disposición este pack de productos inspirados en *Fallout 4*, que incluye mochila, sudadera, tartera metálica, bandera con el logo del juego, un llavero, un vaso de chupito de Nuka Cola, y un "bobblehead" de Vault Boy. También podéis encontrarlo en Amazon UK, pero a un precio bastante superior.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Doom Edición Coleccionista

El clásico de id Software regresa bien acompañado

Game será la única tienda que distribuirá en España esta espectacular edición coleccionista de *Doom*, que incluirá el juego, una caja metálica para guardarlo y una impresionante figura del Revenant de 30 centímetros de altura con iluminación LED en la base. No saldrá a la venta hasta el próximo 13 de mayo, pero ya puede reservarse, tanto en PS4 como en Xbox One.

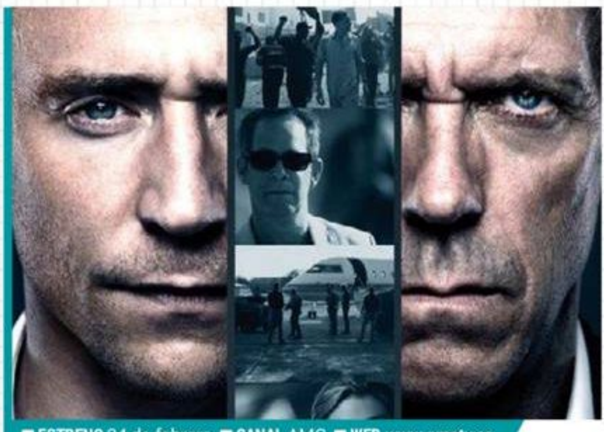
A LA VENTA EN *www.game.es*



ESTRENO 1 de marzo ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

The Flash 2

"The Flash" pasar a la velocidad del rayo por nuestros televisores muy pronto, con la emisin de dos episodios consecutivos, y todo apunta a que presentar de forma casi inminente a un nuevo villano. En la segunda temporada, no faltam nuevos metahumanos peligrosos, viajes entre realidades paralelas, planes diablicos que frustrar, alianzas con otros hroes... Recordemos que varios episodios mezclam la serie con "Arrow" y "Legends of Tomorrow".



ESTRENO 24 de febrero ■ CANAL AMC ■ WEB *www.amctv.es*

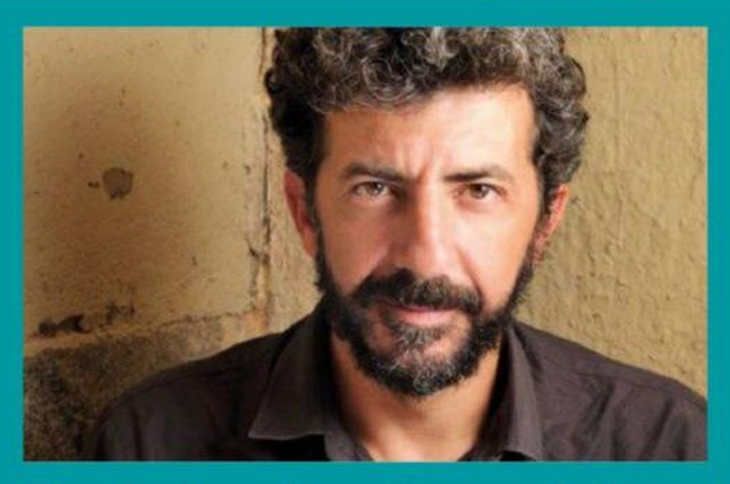
El infiltrado

Reparto de lujo para una serie que nos narrar las peripecias de Jonathan Pine (Tom Hiddleston), quien, tras incorporarse al servicio de inteligencia britnico, deber infiltrarse en el crculo de confianza del peligroso traficante de armas Richard Onslow Roper (Hugh Laurie). El argumento se basa en el famoso bestseller de John Le Carr, as que nos espera un fabuloso thriller de espionaje de los que te agarran y no te sueltan hasta el final.

EL BLOG de cine y series

Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Estrategia: el modelo estadounidense

Se acab dormirse en los laureles la llegada de Netflix al mercado espaol ha transformado el modelo de negocio por completo, y la competencia ha optado por ponerse las pilas. En este tablero de ajedrez, no slo ganar quien pueda ofrecer ms, mejor y de forma ms econmica, sino quien tenga los mejores contenidos originales. En Movistar+, parecen haber recibido el mensaje alto y claro, as que no han tardado en empezar a dar los pasos para no depender tanto de los acuerdos puntuales que les permiten ofrecer contenidos estrella (las ltimas temporadas de "Juego de Tronos" o "House of Cards", sin ir más lejos) y empezar a desmarcarse con contenidos de alta calidad que sean exclusivos y cuyos derechos les pertenezcan desde el principio lanzarse a la produccin, vamos.

El primero de todos ellos será "La peste", un proyecto liderado por Alberto Rodrguez, que arras en su da con "La isla mnima".

El director ya tiene marcada una fecha en el calendario para el estreno de su serie octubre de 2017.

La idea, que se pondr en marcha con "La peste", es confiar en un creador, que dispondr de tiempo, libertad y recursos para contar su historia. La duracin de los episodios ser de alrededor de 50 minutos para el drama y de 30 minutos para la comedia, y el nmero de episodios por temporada depender de cada historia.

Cada título se dirigirá a un público especfico y tendr en cuenta las nuevas formas de visionado en las que el cliente disfruta de las series bajo demanda, en cualquier dispositivo y a su ritmo. Es una libertad inusitada que ha cambiado completamente el panorama de la produccin y que abre una maravillosa etapa de oportunidades para los talentos dormidos que esperan la ocasin de brillar con luz propia. Que no slo importamos los muffins y las alitas fritas de vez en cuando, se nos pega algo bueno. ■



THE LEGACY

CANAL+ SERIES XTRA ■ 22 DE FEBRERO

Del canal responsable de "Borgen", "Broen" o "1864", llega esta nueva joya danesa. Una reputada artista muere y deja en herencia su mansión familiar a una hija que había dado en adopción, para desesperación del resto de sus hijos, que se embarcan en una batalla legal para evitarlo.



TIGRE Y DRAGÓN: LA ESPADA DEL DESTINO

NETFLIX ■ 26 DE FEBRERO

"Tigre y dragón" estaba basada en la cuarta entrega de la saga literaria de Wang Du Lu. Esta continuación tendrá su origen en la última novela de la pentalogía titulada "Iron Knight, Silver Vase". La trama se centrará en Yu Shu Lien (Michelle Yeoh).

Batman & Superman SD

Recrea en tu estantería el duelo más esperado del año

Hot Toys no sólo fabrica figuras de lujo a precios demenciales, sino también monadas más asequibles, como estas versiones "achaparradas" de Batman y Superman, inspiradas en la película "El amanecer de la Justicia". Con 13 centímetros de altura, y fabricadas en PVC de alta calidad, ambas figuras han sido diseñadas por el ilustrador japonés Touma y se venderán por separado a 69,90 € a finales de junio, aunque, si las reservas ya, podrás adquirirlas a un precio bastante más interesante. Hot Toys también prepara las figuras hiperrealistas de ambos héroes, incluido el Batman "blindado", aunque ésas sólo están al alcance de millonarios y futbolistas de élite, como de costumbre.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Deadpool Sixth Scale Figure

El mercenario bocazas, recreado con todo detalle

Después de arrasar en la taquilla de EE.UU., el bueno de Masacre se ha ganado todo el derecho a formar parte del lujoso repertorio de muñecos de Hot Toys. Con 31 centímetros de altura y todo el detalle al que nos tiene acostumbrados el fabricante de Hong Kong, esta figura permite recrear todas las poses y expresiones imaginables, gracias a sus más de treinta puntos de articulación, sus doce manos intercambiables y sus cinco pares de ojos. Incluye, además, un variado arsenal con un par de katanas, dos pistolas, un cuchillo y dos shurikens. Aunque la película ya se ha estrenado en todo el planeta, la figura no saldrá a la venta hasta el verano. Pero, viendo la fiebre que se ha desatado con Deadpool, seguro que se agotará antes...

A LA VENTA EN *www.sideshowtoy.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



BATMAN Y SUPERMAN Los mejores del mundo

Batman v Superman El amanecer de la Justicia" se estrena a finales de marzo y supondr un hito para la historia del cine y del frikismo ¡Es el primer duelo en la gran pantalla del Caballero Oscuro y el Hombre de Acero! Pero no ser la primera vez que Batman y Superman se enfrenten en los cmics. Su primer choque data del ao 1952, con el nmero Superman #76, en el que Bruce Wayne y Clark Kent se encontraban a bordo de un crucero. Pronto, ambos hroes deban aliarse y trabajar juntos para detener al saboteador que trataba de hundir el barco y robar unos diamantes que haba a bordo.

Posteriormente, a lo largo de los aos, el do volvera a protagonizar ms duelos. Uno de los ms notorios se lo debemos, sin duda alguna, a Frank Miller y su "Dark Knight Returns", uno de los cmics ms importantes de Batman. Otro, al videojuego *Injustice Gods Among Us* y su lnea de cmics, el cual lleva el enfrentamiento hasta sus ltimas consecuencias.

El antagonismo de ambos y su tendencia al choque es algo que viene desde el origen de los dos personajes. Superman fue concebido como un hroe luminoso, sobrehumano y un smbolo de esperanza. Batman es su opuesto un hroe gtico y "pulp", en la cspide del potencial humano, que representa el miedo y el castigo.

Es debido a estas diferencias tan acusadas que su rivalidad da tanto juego. Esa misma dualidad tambin ha favorecido infinidad de colaboraciones. Ambos son considerados los World's Finest (Los mejores del mundo), as como los hroes principales de DC. De ah que se hayan convertido en iconos culturales como los hroes ms representativos del cmic, el cine y la tele. Por eso, podemos decir que Batman v Superman ser, sin lugar a dudas, un estreno importantsimo, no slo para la historia del cmic, sino tambin para la cultura y la industria del cine. ■

MSICA

BSO CHRONO TRIGGER

El "dream team" formado por Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Akira Toriyama nos brindó uno de los mejores RPG de todos los tiempos. Este triple CD, producido por Mitsuda Yasuteru, tiene cortes que no se pudieron incluir en su día en la BSO de SNES y el posterior "port" a PlayStation, además de un DVD extra. Todo ello viene envuelto en una preciosa caja.

PRECIO 24,99 € **EN** *http://store.eu.square-enix.com*



BSO KINGDOM HEARTS

La tienda de "merchadising" de Square Enix guarda otra sorpresa para los fans de los JRPG: una edición, exclusiva y limitada, de las bandas sonoras originales de *Kingdom Hearts 1.5* y *2.5 HD ReMIXES*. Siete CD en total, repartidos en dos packs que se insertan dentro de una preciosa caja. Quizás es algo cara, pero, sin duda, es algo que se revalorizará con el tiempo.

PRECIO 64,99 € **EN** *http://store.eu.square-enix.com*



Star Trek Spock Oven Mitt

La manopla de horno que esperaban todos los trekkies

Cuando ya habíamos creído haberlo visto todo en cuestión de merchandising trekkie, los señores de Think Geek nos sorprenden con esta manopla que permite sacar la empanada del horno con toda seguridad, al tiempo que rendimos homenaje a la cultura vulcaniana. Está confeccionada en algodón y poliéster.

PVP desde 13,33€

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 14,99€

Mochila reversible Since'94

Dos diseños distintos, el mismo amor por la PS original

La tienda de "merchandising" oficial de PlayStation sigue alimentando nuestro fetichismo hacia la PS original con esta mochila reversible, confeccionada en poliéster con unas medidas de 32 cm. (ancho) x 41 cm. (alto) x 11,5 cm. (profundidad). Ambos diseños rinden honores al mando original.

PVP desde 39,49€

A LA VENTA EN *http://gear.playstation.com*

PVP desde 58€

Uncharted 4: Ed. Col. Libertalia.

Con mas "goodies" que en un E3 de finales de los 90

Nathan Drake tendrá una despedida de altura con esta lujosa edición que incluye el juego, una figura de doce pulgadas, caja metálica, libro de arte de 48 páginas, pegatinas, tres trajes multijugador, tres "skins" de armas, gorras, traje Madagascar Sidekick, burla "puñal Phurba" y un tema dinámico. Ahí es nada.

PVP desde 129,95€

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 52€

LIBROS

LA HISTORIA DE NINTENDO
Volumen 2

La espera se nos ha hecho eterna, pero, por fin, tenemos ya en castellano el segundo de los libros que el francés Florent Gorges dedicó a la historia de Nintendo. Este segundo tomo se centra en la creación de las míticas Game & Watch y en cómo Gunpei Yokoi diseñó para ellas un invento que revolucionaría para siempre la industria del videojuego: el D-pad. Incluye un nuevo prólogo escrito por Marçal Mora.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD

La tienda de "merchandising" de Square Enix (store.eu.square-enix.com) nos tienta este mes con este lujoso volumen que, bajo el subtítulo "The Art of Ishgard - Stone and Steel" reúne alrededor de 1.000 ilustraciones sobre la creación de la expansión *Heavensward* de *FF XIV*. Incluye comentarios, en inglés y japonés, y un código para desbloquear un objeto extra en el juego.

PRECIO 34,99 € **PUBLICADO POR** *Square Enix*



Pac-Man Pop!

Los de Funko se atreven hasta con lo más sagrado

Un sacrilegio para algunos, una cucada para otros. Después de hacer muñecos de casi todo (menos "Las Chicas de Oro", de momento), en Funko han hecho lo impensable: crear un Pac-Man cuadrado, que llegará acompañado de su señora y la carismática corte de fantasmas: Blinky, Inky, Pinky y Clyde. La línea también incluye un fantasma azul, de los que salían huyendo a toda pastilla cuando Pac tenía hambre.

■ **A LA VENTA EN** *www.vistoenpantalla.com*

Star Wars Meisho Movie

Hace mucho tiempo, en un Japón muy, muy lejano...

No tenemos palabras para describir la última creación de Bandai: una revisión del universo "Star Wars", pero trasladado al Japón medieval. Darth Vader, un stormtrooper, Boba Fett... George Lucas se inspiró en "La Fortaleza Escondida" de Kurosawa para crear "Star Wars", así que podríamos decir que el círculo se ha completado, por fin.

■ **A LA VENTA EN** *www.amazon.co.uk*

The Traveler... The Bufanda

Protégete del catarro, que ya no estás en el desierto

La última creación de Insert Coin Clothing no es muy original (ya vimos una bufanda parecida en PlayStation Gear, aunque se agotó a toda velocidad), pero aquí tienes otra oportunidad de protegerte el cuello mientras declaras tu amor por *Journey*. Es una buena alternativa a esos horrores con flecos que suelen regalar las abuelas.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



■ Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



El placer de ver anime

Las nuevas plataformas de entretenimiento han logrado, en muy poco tiempo, meterse en el bolsillo a una gran parte del pblico que reivindica contenidos de calidad en cualquier momento tanto en casa a travs de la televisin como en la calle gracias a los dispositivos mviles. De entre la larga lista de productos que ofrecen estos servicios de "streaming", hay uno que merece la pena destacar el anime.

De un tiempo a esta parte, consumir series de animacin de origen japons se ha convertido en algo mucho ms fcil y cmodo para todos los seguidores de este tipo de arte, ansiosos por ver los ltimos proyectos que han visto la luz. Ahora, con tan slo un click de ratn o un golpe de mando a distancia, podemos tener a nuestra entera disposicin el ltimo xito en Japn doblado a nuestro idioma o seguir, semanalmente, todos los nuevos episodios de aquellas series que se han estrenado en la ltima temporada, gracias a los subttulos en castellano. Esta comodidad se une a un amplio catlogo que nos ayuda a escoger qu queremos ver, teniendo en cuenta nuestros gustos personales, adems de que dicho catlogo se va ampliando considerablemente con cada nueva licencia que se va adquiriendo para Espaa.

> GRACIAS A LAS NUEVAS PLATAFORMAS, PODEMOS VER SERIES HORAS DESPUÉS DE SALIR EN JAPÓN

Gracias a las nuevas tecnologas, parece que ya ha quedado atrs esa "sequa" de anime en televisin despus de aquella poca dorada que tuvo lugar durante los aos 90. Poner la televisin por la maana o por la tarde tras el colegio y ver las ltimas aventuras de Goku o Sailor Moon marcaron la infancia de toda una generacin. Una generacin que, ahora, controla Internet y todo lo relacionado con su afición y sabe dnde y cundo tiene que acudir para poder tachar de su lista de "animes pendientes" la ltima serie que ha visto. ■

MARVEL GOLD. DAREDEVIL I

Ahora que está de mayor actualidad que nunca gracias a la serie de Netflix, es el mejor momento para recuperar las primeras aventuras de Daredevil, en otro de esos tomazos Omnigold (600 páginas de nada) con los que Marvel nos deleita de vez en cuando. Lo pasarás en grande con el talento de los maestros Stan Lee, Wally Wood, John Romita y Gene Colan. Los más veteranos leímos por primera vez aquellas aventuras bajo otro nombre: Dan Defensor.

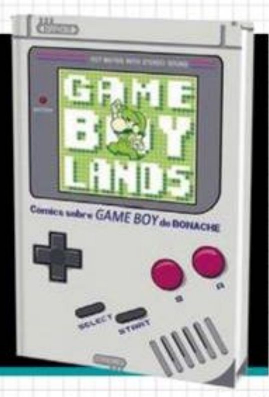
■ **PRECIO** 39,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Panini Comics*



GAME BOY LANDS

Si no participaste en su exitosa campaña de "crowdfunding", ahora tienes una nueva oportunidad de hacerte con el estupendo libro de Juan Carlos Bonache en el que el autor, consagrado en las páginas de "El Jueves", entre otros medios, rinde un cariñoso y divertidísimo homenaje a los mejores juegos de Game Boy. Incluso el diseño del libro, de 80 páginas, rinde homenaje a la mítica portátil de Nintendo. Pilas no incluidas.

■ **PRECIO** 13 € ■ **A LA VENTA EN** *www.akiracomics.com*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques ... a



Deadpool

■ **ESTRENO** 19 de febrero ■ **GÉNERO** Superhéroes / Acción ■ **DIRECTOR** Tim Miller
■ **PROTAGONISTAS** Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Gina Carano y Ed Skrein

Jocosa, obscena e iconoclasta. "Deadpool" provee al espectador adulto de un cctel bien cargado para pasrselo de rechupete. Pero ojo, ser un placer culpable.

Nuestro Wade Wilson cinematogrfico se ha edulcorado en el plano sentimental, pero sigue teniendo la boca tan sucia como en el cmic. Para empezar, no es un superhroe, no al menos al uso. Hubo un tiempo en el que los superhroes eran inspiradores modelos a seguir, el canon de la moralidad y del esfuerzo por hacer del mundo un lugar mejor. Deadpool viene a cachondearse de eso, porque, por supuesto, le importa un rbano el ideal de una sociedad que apesta bastante. Nace de ese sarcasmo que le lleva a decir de s mismo que es un capullo que ayuda a otros capullos por dinero.

¿Es "Deadpool" divertida? Como dira el personaje, puedes apostar tus pelotas a que s, pero slo en momentos muy puntuales, despus de un comienzo brutal (mantener el ritmo de "gags" hara que el personaje fuera insufrible). A medio camino entre el infantilismo (ese reloj de "Hora de Aventuras" o la mochila de Hello Kitty), la actitud suicida y el humor corrosivo, verborreico e incmodo, Ryan Reynolds construye un personaje descarado y libre de complejos del que disfruta de lo lindo entrando y saliendo del relato, haciendo autorreferencias al estudio, a la franquicia de los X-Men y entablando una divertida relacin con el espectador. Hasta se permite destriparnos alguna que otra peli... Eso s, "mantngase alejada de los nios". ■

LO MEJOR

Las constantes rupturas de la cuarta pared, el hecho de que Deadpool se sabe un personaje, las alusiones a la propia película y al universo de X-Men y, sobre todo, a Hugh Jackman. ¡Y a Stan Lee, claro

75

LO PEOR

Los bajones de ritmo, el escueto argumento y el exceso de "falocentrismo". Aunque los tráilers prometían un personaje pansexual y ambiguo, termina siendo canónico y "salvando a la chica". Sí, otra vez.

RYAN REYNOLDS TIENE CLARO QUE HABR "DEADPOOL 2" Y AVANZA QUE VEREMOS A CABLE



Zoolander 2

ESTRENO 12 de febrero **GÉNERO** Comedia **DIRECTOR** Ben Stiller
PROTAGONISTAS Ben Stiller, Owen Wilson, Will Ferrell, Penélope Cruz y Kristen Wiig

"Zoolander 2" est jalonada de varios sketches muy graciosos, autoparodia y un buen puado de cameos diverti - dos. El de Justin Bieber es memorable el de Kate Perry, demasiado breve, y otros muchos nombres del mundo de la moda y la farndula se pasean por la pelcula cachondendose de su pro - pio culto a la belleza y la eterna juventud: Valentino, Tommy Hilfiger, Olivia Munn, Willie Nelson, Susan Sarandon y hasta Sting. Hasta aqu, los puntos fuertes de una pelcula que es incons - tante en ritmo y un tanto extraa en cuanto a su argumento.

En cuanto a Penlope Cruz, hay que de - cir que hace un magnífico trabajo como polica italiana de la delegacin de la moda encargada de encarcelar a villanos capaces de haber concebido cosas tan macabras como las chaquetas con hombreras, pero es una pena desperdiciar su talento en un papel que tan poco margen de maniobra y lucimiento le ofrece, al margen del fsico. Algo similar sucede con Kristen Wiig, que aparece casi irreconocible, con looks imposibles. La cinta cumple su misin de entrete - nerte un rato y hacerte reír lo suficiente como para justificar el visionado.

LO MEJOR

La orgía de Hansel y el papel de Kiefer Sutherland, ¡inmenso Tanto la dirección artística como el trabajo de maquillaje y peluquería son mucho más complejos que en su predecesora.

65

LO PEOR

Kristen Wiig está desaprovechada y sobra algún momento dramático. Will Ferrell resulta muy poco divertido como villano y, en general, es una comedia un poco floja, con muchos altibajos.







13 Horas
Los soldados secretos de Bengasi

ESTRENO 26 de febrero **GÉNERO** Thriller / Acción / Hechos reales **DIRECTOR** Michael Bay
PROTAGONISTAS James Badge, John Krasinski, David Denman, Pablo Schreiber y Max Martini

Michael Bay se mueve como pez en el agua en el terreno de la accin, que es el vehculo de este extenuante relato inspirado en hechos reales y basado en el libro de Mitchell Zuckoff "13 horas". En l, se narra el ataque a un complejo diplomtico estadounidense en Ben - gasi, Libia, en el aniversario del 11-S y de un anexo cercano, y a priori secreto, en el que la CIA estaba llevando a cabo una operacin confidencial. El libre - to de Chuck Hogan (el coescritor de la triloga de la oscuridad junto a Guiller - mo del Toro y creador de la serie "The Strain") busca dignificar en todo momento a los seis integrantes del equipo de las fuerzas especiales a quienes se les reconoce la hazaa de sobrevivir a trece angustiosas horas de asedio, con ataques de toda ndole, y evacuar a un buen nmero de personas con vida. Bay cede mucho terreno a la espectacularidad de los ataques, desarrollando de forma un tanto pobre el aspecto humano, pero rinde tributo a su profesionalidad y valenta tal y como desea.

LO MEJOR

Bay mantiene la tensión de principio a fin, demostrando su sentido del espectáculo en el terreno bélico. Además del homenaje al "guerrero anónimo", tiene cierta crítica a la indolencia estadounidense.

67

LO PEOR

Los personajes son tan planos y el enfoque, tan simplista y maniqueo, como cabría esperar de cualquier relato de esta naturaleza: sólo hay buenos y malos, y el límite que los separa lo marca la metralla.

The Walking Dead 6ª temporada

■ **ESTRENO** 15 de febrero ■ **CANAL** Fox ■ **WEB** *www.foxtv.es*

Agarraos que llegan curvas en lo que resta de la temporada 6 de "The Walking Dead". El largusimo parón navideño llega a su fin para permitirnos conocer, de una vez por todas, qu sucede con Rick y compaa habr bajas, difciles decisiones que tomar, hordas de zombis y una nueva y magnífica amenaza muy humana que irrumpir en los ltimos impasses para dejarnos agarrados a la silla y esperando como locos la sptima temporada.

Hablamos, como ya sabris a estas alturas, de Negan, uno de los villanos ms brutales a los que tendrn que hacer frente los supervivientes. Jeffrey Dean Morgan se encargar de dicho papel, y el intrprete ya ha declarado que su personaje ser lo ms "humanamente posible" parecido al del cmic. Eso s, dentro de los lmites que le marcar el guin, al menos si la serie quiere seguir llegando a la misma audiencia que hasta ahora...

"Utilizo un lenguaje colorido. Y, leyendo el cmic, es importante, as que vamos a ver dnde nos lleva todo. Es nuestra intencin que este personaje salte de las páginas del cómic. Es muy importante que sea as. Algunos de los personajes tienen mucho ms margen de maniobra, pero Negan es un tipo al que quieres mantener lo más fiel posible, y sera la forma en la que quiero interpretarlo tambin", ha comentado Jeffrey Dean Morgan.

Otra de las cuestiones que permanecerá inalterable ser su Lucille, ese famoso bate cuajado de pinchos que ser capaz de manejar con destreza gracias a su swing entrenado en el campo de golf. ■



TEN MIEDO: NEGAN TE HAR TEMBLAR MS QUE LOS CAMINANTES Y EL APOCALIPSIS

PLATAFORMAS DIGITALES



HOUSE OF CARDS 4

■ CANAL+ SERIES XTRA ■ 5 DE MARZO

Frank Underwood se enfrenta al peor momento de su carrera al presentarse a las elecciones presidenciales sin el apoyo de su, hasta ahora, fiel e inseparable esposa que tan bien posicionada estaba en las encuestas de popularidad. Despiadado y ambicioso, hará cualquier cosa por el poder.



MADRES FORZOSAS

■ NETFLIX ■ 26 DE FEBRERO

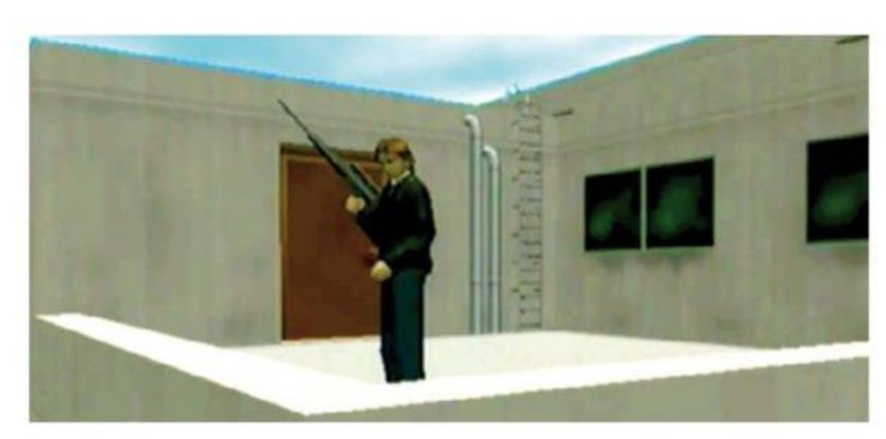
La serie de los 90, "Padres forzosos", lanza este "spin-off" en el que la viuda DJ Tanner, hija del protagonista, su hermana Stephanie, su mejor amiga Kimmy y su hija vivirán juntas para cuidar a sus tres hijos: Jackson, Max y Tommy Jr. Se dejarán caer John Stamos, Bob Sagel y Scott Weinger.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PlayStation 2
- **GÉNERO** Shooter
- **COMPAÑÍA** D3 Publisher / Midas
- **AÑO** 2004



The Sniper 2

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM 

QUÉ HORROR... ¡DE FRANCOTIRADOR

En Japn, D3 Publisher edit los llamados *Simple Series 2000*, una lnea de juegos de bajo presupuesto que se vendan por menos de 2000 yenes (actualmente, 15 euros). Con esos precios, os podis imaginar que la calidad era lo primero que se sacrificaba en la mayora de los casos, aunque hubo excepciones y, en su seno, nacieron sagas an vivas, que han evolucionado, como *Onechambara* o *Earth Defense Force*. No fue el caso de *The Sniper 2*, considerado por muchos, y no sin razn, el peor juego de PS2.

Aqu, lo edit Midas Interactive, que bien podra haberse llamado "Midas Pena" tras este lanzamiento. *The Sniper 2*, que, por cierto, se salt el primer captulo, nos pona en la piel de un francotirador en una trama absurda, llena de clichs, en la que no faltaban desde el secuestro de nuestra novia a la presencia de la mafia y armas de destruccin masiva. Todo mezcladito, con un guin aberrante y con unas interpretaciones, en ingls, espantosas. ¿Y qu hay de la msica? Pues que podra haberla interpretado un mono tit con un piano de juguete. Triste, ¿eh?

La jugabilidad tampoco se libraba. En cada nivel, apenas disponamos de dos o tres balas, a lo sumo, lo que obligaba a afinar el tiro, en situaciones como dar a un blanco en el interior de un coche. Los niveles apenas duraban 2-3 minutos, con un control y una fsica del proyectil lamentables, y se insertaban entre numerosas, tediosas y largas escenas de vdeo. Una joya que, vamos... ¡ni tocar con un palo!



¿POR QU LO RECORDAMOS?

Porque no ofrecía NADA bueno. Fijaos en la cara del protagonista: desarrollo "low-cost" a tope. Y no solo eso, guión, música, gameplay... todo es cutre hasta rozar la arcada más sonora. Es como si dos amateurs se hubieran unido un fin de semana para diseñar y crear el juego.





The Sniper 2 ofrecía opciones como dónde apostarnos o el momento del día para cumplir los objetivos. Es lo único bueno que se puede decir de él, porque lo demás...

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
DISEÑO ORIGINAL Y JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Jorge Sanz, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Miguel Martí, Alejandro Oramas, Clara Castaño, Luis López, Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

DIRECTOR GENERAL Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Javier Abad
COORDINADORA DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Sonia Herranz
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL Miguel Castillo
MARKETING Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain






HOBBY CONSOLAS
HITMAN™
Io-Interactive
HITMAN.COM
SQUARE ENIX
HITMAN ™ ©2015 Io-Interactive A/S. All rights reserved. IO-INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of Io-Interactive A/S. HITMAN and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co. Holdings Ltd. All othertrademarks are the properties of their respective owners.


7
www.pegi.info
Nintendo
The Pokémon Company
POKKÉN TOURNAMENT™
DESATA EL PODER
DE TU POKÉMON EN UNA NUEVA EXPERIENCIA DE LUCHA
Wii U
Edición limitada
incluye tarjeta amiibo™
GAMEPAD no incluido
RESERVA YA Y CONSIGUE ESTE
SKIN PARA TU GAMEPAD
A LA VENTA
18 MARZO
Promoción disponible en: • AMAZON • BLADE CENTER • CADENA FNAC • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • GAME • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US •
• TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES • Unidades totales disponibles: 6.890. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
www.pokkentournament.com
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 2 - **1994-1995**

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJU

CURIOSIDADES

FUERTE... MUY FUERTE
POWER RANGERS
Nº 1 en USA

ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA

¡ARRASA CHIQUITO!

TAL COMO ÉRAMOS

¡Grandes juegos!
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER MARIO WORLD 2
DESTRUCTION DERBY
SUPER METROID
EARTHWORM JIM
SONIC 3

ASÍ JUGÁBAMOS

Comienza el reinado del formato CD

LLEGA PLAYSTATION

EXCLUSIVA GAME



LLÉVATE CON TU RESERVA **LA EDICIÓN EXCLUSIVA "+" CON CONTENIDO ADICIONAL AL MISMO PRECIO QUE LA EDICIÓN NORMAL**



INCLUYE:

- SKIN DE ARMAS:
* SNOW WEAPON.
* DESERT WEAPON.
* GOLDEN WEAPON.

- TRAJES MULTIJUGADOR:
* HEIST DRAKE.
* DESERT DRAKE.
* FORTUNE DRAKE.

- PUNTOS NAUGHTY DOG:
CANJEA LOS PUNTOS PARA DESBLOQUEAR NUEVO CONTENIDO MULTIJUGADOR Y MEJORAS DE PERSONAJES.

- CARÁTULA REVERSIBLE.

PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

DISPONIBLE EN: 

FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO: 27/04/16



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES



echando la vista atrás...

El pasado mes iniciamos esta serie de suplementos recordando los primeros dos años de vida de Hobby Consolas. Ahora, seguimos nuestro camino "avanzando" hasta los años 1994 y 1995, que fueron cruciales para el sector y, por supuesto, para la revista.

Una auténtica locura consolera

Los años 1994 y 1995 fueron de lo más movidito en nuestro país. Y no, no lo decimos por nuestro empeño en hablar como Chiquito de la Calzada (que también), si no por el increíble baile de juegos, consolas y periféricos que desfilaron por las páginas de los 24 números de Hobby Consolas de los que os hablamos en esta segunda entrega de nuestro suplemento, que conmemora el 25 aniversario de la revista. Y es que en ciertos momentos de este periodo llegaron a convivir cerca de una veintena de consolas "en activo" en el mercado español, lo cual supuso una auténtica locura tanto para los usuarios como para los que os informábamos de todo lo que se cocía.

Preparándonos para el futuro

La transición de los hasta ese momento tradicionales cartuchos al formato CD Rom marcó profundamente esta época. Ya en el primer número vimos los primeros coqueteos con esta tecnología de algunas compañías, como Sega con su Mega-CD, que culminó en 1995 con la llegada de dos máquinas: Saturn y PlayStation. ¿Os suenan? Pero no todo fueron nuevas consolas, y estos dos años dieron para mucho, incluso para un profundo cambio de maquetación de nuestra revista. Sacad vuestro Radical Fruit de la nevera, que os lo contamos.



un auténtico equipazo

Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 94 al 95. ¿Os acordabais de todos?




AMALIO GÓMEZ. Nikito Nipongo compaginó sus labores como redactor con su puesto como director de la revista. ¡Menudo jefe!




JUAN CARLOS GARCÍA. Giancarlo Vialli nos deleitó con sus textos durante algunos números antes de marchar a Nintendo Acción.




SONIA HERRANZ. La Teniente Ripley hizo honor a su alias y durante esta época analizó con mano dura cientos de juegos.




MANUEL DEL CAMPO. Lolocop aún no se hacía fotos con Lara Croft, pero su presencia en la revista aumentó sobremanera.



ANTONIO CARAVACA. Boke siguió al pie del cañón durante esta etapa de la revista, y sus análisis fueron muy variados.




ESTHER BARRAL. Cruela de Vil no era tan fiera como su pseudónimo, pero tampoco le temblaba la mano a la hora de puntuar.



EL CONSOLERO ENMASCARADO seguía siendo nuestro comodín para colaboraciones puntuales.



JAVIER CASTELLOTE. The Edge no tocaba la guitarra con los U2, pero era un auténtico hacha a la hora de "afinar" sus textos.

sumario

Cada verano esperábamos con ganas el nuevo catálogo de Frigo. ¿Recordás el helado de Mario Bros.?

En 1994 se estrenó el Rey León en España. La película tuvo un éxito arrollador.

¡Jarrrl! Chiquito de la Calzada instauró, por fin, un dialecto común en nuestro país.



Tranquilo Majete fue el primer gran éxito de 1994 de las listas musicales en 1994.



'El mechero de la Sole' fue muy viral... ¡y eso que no había Youtubers ni Facebook!

En 1995 Miguel Indurain se hizo con su quinto Tour de Francia. ¿De verdad que este tío es humano?

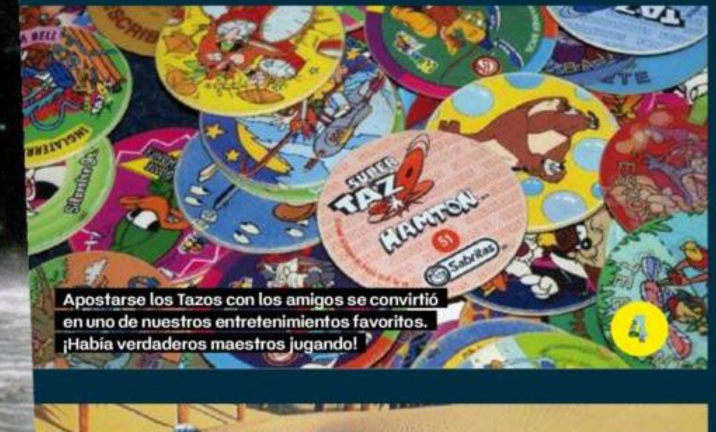
La inauguración de Port Aventura fue todo un acontecimiento, y ni los políticos de la época se resistieron a probar sus atracciones.



Los discos recopilatorios arrasaban, y muchos usaban el humor como reclamo.

Nuncs han pasado de moda, pero los 'Clicks' seguían en plena forma en aquella época.




Apostarse los Tazos con los amigos se convirtió en uno de nuestros entretenimientos favoritos. ¡Había verdaderos maestros jugando!

4


Sabíamos que si no eran Action Man no eran los auténticos, pero el caso es que estas figuras nos gustaban más que el pan con chocolate.

9


Belinda y Chapis conducían ¡Qué me dices!, el programa del momento en 1995 y que puso de moda la prensa rosa en España.

13


14

En 1995 arrancó la primera temporada de Médico de Familia, una de las series más recordadas y queridas de nuestra televisión.

Gritar 'Libertaaad' en el recreo mientras corríamos junto a nuestroa amigos nos encantaba. ¡Gracias Sir William Wallace!

17


Liam Gallaher, líder de Oasis, nos regaló la mítica Wonderwall.

18

y entonces llegó chiquito

Aunque ya llegábamos a su ecuador, la década de los 90 siguió dejándonos en España algunos momentos míticos de los marcaron a toda una generación. ¿Os apetece recordarlos?

Los años 1994 y 1995 en nuestro país fueron de lo más completitos. Y si no, mirad algunas de las cosas que estuvieron de moda en aquella inolvidable época.

No puedorl con 1994

Ni siquiera el estreno de El Rey León en cines 1, cuya historia nos dejó un nudo en la garganta, impidió que medio país adoptara un nuevo y alocado idioma, el inventado por el humorista Chiquito de la Calzada 2. Con palabras como "fistro" o "gromenauer" en nuestro vocabulario diario, Celtas Cortos intentaron poner un poco de orden con 'Tranquilo Majete' 3, su nuevo éxito, que inundaba todas la emisoras de radio del país. Pero ni por esas. Suerte que, los más pequeños de la casa iban a lo suyo y se tiraban las tardes compitiendo con los Tazos 4, aquellas figuras circulares que coleccionábamos tras engullir nuestras patatas fritas favoritas. Pero claro, una merienda no estaba completa sin su correspondiente helado, y el de Mario Bros. que lanzó Frigo aquel verano era una apuesta segura 5, lo mismo que regarlo con un Radical Fruit 6 bien fresquito. ¡Por qué dejarían de hacerlos! Eso sí, más que fríos, congelados nos dejaron los cuartos de final de la Copa del Mundo de fútbol de 1994, cuando España cayó ante Italia en un intensísimo partido que nos dejó para el recuerdo el codazo de Tassotti a Luis Enrique 7. Una pena que el "colega" del mechero de la Sole 8 no fuera convocado, porque entonces ni los Action Man 9 hubieran sido capaces de parar la trifulca...

¿1995? ¡Qué me dices!

Ver a Indurain ganar su quinto Tour consecutivo 10 nos hizo sentir orgullosos y que nuestras siestas cambiasen para siempre. Igual que nuestras vacaciones... ¡todos queríamos ir al recién inaugurado Port Aventura! 11 (llevando en el coche el Currupipi Mix 12, por supuesto). Y es que Jesulín de Ubrique lo 'petaba' gracias a espacios como ¡Qué me dices! 13 el programa más seguido en nuestro país en horario de sobremesa. ¿Y las noches? Pues las de los martes teníamos cita con el Doctor Martín y su Médico de Familia 14. ¡A toda máquina, Chechu! Controlar estos horarios no era fácil, pero suerte que contábamos con nuestro reloj Flik y Flak 15, en el que el tiempo parecía detenerse cuando montábamos épicas batallas con el Castillo Medieval de Playmobil 16. ¡Ni siquiera Mel Gibson y su recién estrenada Braveheart 17 la liaba tanto! Aunque para "liada" la que organizó Oasis con su Wonderwall 18, que aún a día de hoy seguimos coreando como locos. Y es que hay cosas que nunca cambiarán, ¿no os parece?



AMIGA CD32

FABRICANTE: **Commodore** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **100.000 (en Europa)**

Compatible con los juegos de Amiga 1200, esta consola fue la primera en Europa en incorporar 32 bits y lector de CD integrado. Tuvo un arranque potente en Reino Unido, donde llegó a adelantar en ventas a Sega Mega CD, pero su obsoleta tecnología, un catálogo de juegos exclusivos casi inexistente y la mala situación económica de Commodore hicieron que tuviese muy poca presencia en España.

La consola se podía convertir en un ordenador Amiga 1200 gracias a una expansión que se vendía aparte.

invasión de consolas

Elegir qué consola comprar entre 1994 y 1995 era un auténtico quebradero de cabeza debido a la enorme cantidad de máquinas existentes en el mercado ¡Las recordamos!

En tan solo dos años, más de una decena de máquinas, entre nuevas consolas o añadidos para las ya existentes. vieron la luz en España. ¡Incluso hubo momentos en los que salían juegos para cerca de 20 plataformas!

Los irreductibles cartuchos

Con Mega Drive y SNES muy bien asentadas en el mercado y ofreciendo auténticos juegazos, las consolas de sobremesa de la anterior generación, como Master System o NES, siguieron aguantando el tipo y recibieron un buen número de juegos durante 1994 y 1995. Por tanto, el ritmo de lanzamientos para las consolas de Sega y Nintendo, incluida Game Boy, fue bastante elevado y más que suficiente para que muchos de vosotros mirarais para otro lado cuando os hablábamos de nuevas consolas, algo que no pareció importarle mucho a las distintas desarrolladoras de hardware...

> En una época muy prolífica para los videojuegos, cerca de una veintena de consolas convivían en un mercado saturado de sistemas domésticos de entretenimiento.

Avalancha de nuevas consolas.

La creciente popularidad de los videojuegos, que empezaba a asentarse como medio de entretenimiento preferido por los jóvenes, hizo que muchas compañías se lanzaran a producir su propia consola con el objetivo de hacerse con su particular trozo del pastel de una tarta repartida, casi en exclusiva, entre Sega y Nintendo. El reclamo más utilizado para tratar de llamar la

seguían dando guerra

Aunque en este número del suplemento nos centramos en las consolas que se estrenaron entre 1994 y 1995 en España, durante aquellos años había muchas más consolas "en activo" en nuestro país. Algunas estaban en pleno apogeo, como Super Nintendo, y otras empezaban a dar evidentes signos de desgaste, como las máquinas de 8 bits, pero el caso es que seguían dándonos alegrías en forma de grandes juegos. Vamos a hacer un repaso por las principales consolas que podían ser compradas en España aquella época.

Mega Drive luchaba por ampliar su vida útil ofreciendo grandes juegos y añadidos de hardware.

NES bajó su ritmo de lanzamientos, pero la consola siguió ofreciendo algunos buenos juegos en 1994.

LYNX se podía seguir comprando en las tiendas. Y encima a un precio de derribo, lo que animó las ventas.



El mando de estilo arcade de Neo Geo AES fue sustituido por este pad de control más "consolero".

NEO GEO CD

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **300.000**

El elevado precio de los cartuchos de Neo Geo AES fue una de las principales motivaciones que llevó a SNK a lanzar esta versión de su consola, que le permitía ahorrar costes a la hora de distribuir sus juegos en formato CD. Estas conversiones disfrutaban de un mejor sonido que las versiones de cartucho, pero algunas de ellas también sufrían de unos enormes tiempos de carga.

SEGA MULTIMEGA

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **80.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.000**

Fusionar Mega Drive y Mega CD en un único dispositivo fue la idea de Sega con su Multimega, una consola compatible con los juegos de ambos sistemas que, además, incorporaba un compartimento para pilas y una salida de audio para poder ser utilizada como reproductor de CD de audio portátil. Su elevado precio y el reducido catálogo de Mega CD propiciaron unas ventas insignificantes.

locura de addons

Si ya era difícil tener controlado el mercado de consolas en aquella época debido a su gran variedad, la proliferación de añadidos hizo que nos viésemos totalmente inundados de dispositivos con los que disfrutar de nuevas posibildades. "Potenciadores" de consolas, adaptadores de unos sistemas a otros, cartuchos de trucos que se intercalaban entre la máquina y el juego, casi cada mes os mostrábamos algo nuevo.

Super Game Boy permitía jugar en SNES a los juegos de la portátil de Nintendo.

32X presumía de doblar la potencia de su sistema principal, Mega Drive.

Jugar a los juegos de Master System en Mega Drive era posible con este MS Converter.

Como NES, Master System recibió pocos juegos en aquella época, pero no fue abandonada del todo.

Pese a la versión de CD, muchos seguían prefiriendo la rapidez de los cartuchos de Neo Geo AES.

Mega CD seguía intentando despegar, pero le estaba costando más de lo esperado.

Las portátiles de Sega y Nintendo eran nuestras compañeras de viaje favoritas.

Super Nintendo vivía una época dorada y no dejaba de ofrecernos juegazo tras juegazo.

TurboGrafx cesó casi por completo su lanzamiento de juegos, pero la consola permaneció en las tiendas.



PHILIPS CD-I

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **60.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **600.000**

Aunque los primeros CD-i salieron en 1992, Philips intentó en 1994 relanzar su reproductor de vídeo como consola de videojuegos, lo que llevó a la compañía a iniciar una potente campaña de marketing. La fortaleza de SNES y Mega Drive en el mercado, junto a la inminente llegada de consolas más potentes, echaron por tierra las intenciones del fabricante, por lo que su historia como consola es tan reducida como su catálogo.

Vendida como reproductor de Vídeo CD que ejecutaba juegos, CD-i nunca triunfó como consola.

SEGA 32X

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1.3 millones**

En otro intento por mejorar Mega Drive, Sega volvió a la carga con un nuevo añadido para su consola. En esta ocasión, 32X convertía la veterana consola en un sistema de 32 bits, que volvía a recurrir a los cartuchos como medio de almacenamiento. Su elevado precio de salida y el escaso catálogo, junto a los primeros datos de Saturn, la siguiente consola de Sega, hicieron que pocos jugadores se decidieran por hacerse con una.

Pocos juegos aprovecharon la potencia extra que sumaba este añadido a Mega Drive.



PANASONIC 3DO

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **70.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **5 millones**

Con unas avanzadas posibilidades técnicas , Panasonic dotó a su 3DO de una unidad de CD y un procesador 32 bit capaz de gestionar entornos poligonales. Por desgracia, no demasiadas compañías se lanzaron a desarrollar juegos exclusivos para ella, y su catálogo se cargó de adaptaciones de títulos de otras plataformas. La llegada de PSX y Saturn acabó de hundirla por completo.

La consola solo tenía puerto para un mando, pero se podían encadenar hasta 8 entre ellos.

Los mandos incorporaban un jack de audio para cascos y control de volumen.

la batalla por el cd

Los años 1994 y 1995 fueron clave para la unificación del formato CD en consolas. Todas las compañías querían incorporar una unidad de CD Rom en sus sistemas existentes o lo utilizaban como reclamo en sus nuevas plataformas. Nintendo, pese a que llegó a desarrollar un proyecto conjunto con Sony para dotar de CD a SNES, fue el único de los principales fabricantes que no se subió al carro del nuevo formato. Por supuesto, todo esto os lo contamos en las páginas de Hobby Consolas de aquellos años.

GAME MASTERS por M.A.D.

ATARI Y 3DO suben la apuesta

Tras unos intensos meses en los que las tres poderosas compañías -Nintendo, Sega y Sony- se han despachado a gusto mostrando al mundo sus fabulosos proyectos de futuro, Atari y 3DO han decidido aumentar las posibilidades de sus productos para lanzar nuevas ofertas que les mantengan en esta trepidante carrera tecnológica: un CD-ROM para la Jaguar, y el nuevo y potente hardware para 3DO.

La sección Game Masters fue el escaparate perfecto donde mostraros todas las apuestas de las diferentes compañías a la hora de dotar de CD a sus consolas. Por sus páginas pasaron todo tipo de dispositivos y añadidos a consolas.



SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

Ser el primer sistema de 32 bits con unidad de CD integrada y grandes posibilidades 3D fue el objetivo perseguido por Sega al crear Saturn, una espectacular consola que puso punto y final a sus "experimentos" con Mega Drive. Las conversiones de algunas de las mejores recreativas de Sega fueron su reclamo inicial, pero también el desarrollo de increíbles juegos exclusivos, como el gran *Panzer Dragoon*.

La experiencia acumulada en Mega Drive por Sega desembocó en esta consola.

Informaros de las nuevas consolas siguió siendo una de las principales prioridades de Hobby Consolas en esta época, en la que os mostramos todas las novedades antes que nadie.

atención de los jugadores fue, casi siempre, la promesa de una potencia muy superior a los visto anteriormente, por lo que las cifras de bits, megas y otros datos técnicos invadían cada anuncio de la llegada de una próxima plataforma de juego. Sin embargo, hubo en denominador común al que casi todas quisieron unirse...

La conquista hacia el formato CD

Aunque ya habíamos visto algunos juegos en CD, como por ejemplo en CDi o en Mega CD, no fue hasta 1994 cuando las distintas compañías decidieron centrarse de lleno en "el formato del futuro". Amiga CD32 tuvo el honor de ser la primera consola de 32 bits con unidad de CD integrada en llegar a Europa. Su reducido éxito no arrugó al resto de fabricantes y, muy pronto, otros como SNK, con Neo Geo CD, o 3DO y Jaguar, que anunció su unidad de CD Rom poco tiempo después de su llegada al mercado, iniciaron una batalla por dotar a sus máquinas de esta deseada posibilidad. Incluso Philips, que no había dado demasiado bombo como consola a su CDi, inició una agresiva campaña de publicidad en

El formato CD era sinónimo de nuevas y futuristas propuestas en el mundo de los videojuegos. Poco a poco fuimos viendo como los tradicionales cartuchos dieron paso a este soporte, que acabó por imponerse en la mayoría de consolas.



Realidad virtual made in Nintendo

Después de intensos rumores, Nintendo ha presentado a todo el mundo lo que hasta ahora se había denominado "VR System". Bajo el nombre de Virtual Boy, la compañía japonesa ofrece a los usuarios la posibilidad de disfrutar de un mundo tridimensional con un aparato portátil de 32 bits, y a un precio más que asequible.



LLA EN PANTALLA

La curiosidad del mes

UNA RECREATIVA PARA ESTAR EN FORMA

periféricos del futuro

Desde volantes y playseats a alfombras de baile e incluso dispositivos de Realidad Virtual, por nuestras páginas desfilaron todo tipo de periféricos que, en aquel momento, pasaron bastante desapercibidos para la gran mayoría de jugadores, pero que nos dieron muchas pistas sobre cómo evolucionaría el mercado de los videojuegos en los siguientes años. Muchos de estos dispositivos solo tenían que mejorar su tecnología o esperar a que llegara su momento para convertirse en todo un éxito.

1994 con el objetivo de relanzar su máquina, algo que nos llevó a dedicarle un extenso reportaje en Hobby Consolas.

Por supuesto, la historia de la mayoría de estas máquinas es de sobra conocida por todos vosotros, y la gran mayoría fracasó por diversos factores, entre los que destacan sus elevados precios, la escasez de juegos exclusivos con suficiente calidad o la saturación de consolas en el mercado. ¡Si es que no podíamos abarcar tanto! Pero, por suerte, no todas las nuevas consolas corrieron la mista suerte...

Saturn y PlayStation entran en escena

Sega, que se encontraba un tanto perjudicada por su política de lanzamientos de nuevos sistemas (recordad que en muy poco tiempo llegaron Mega Drive, Mega CD, 32X, Multimega y Mega Drive II), decidió cambiar de tercio y saltar definitivamente a una nueva consola con una clara pretensión: ser la más potente en lo que a gráficos 3D se refería, para poder así ver correr versiones domésticas de sus arcade, que por aquella época tenían un gran éxito. Con los 32 bits



El pad de Jaguar pasó a la historia por ser uno de los más incómodos de cualquier consola "no clónica".

ATARI JAGUAR

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **250.000**

Con sus 64 bits como principal reclamo (aunque en realidad tenía 5 procesadores de distinta potencia) Atari quiso adelantarse a sus competidores con Jaguar, una consola muy potente para la época que nunca contó con el apoyo de los desarrolladores (solo tuvo 65 juegos) ni con el de los jugadores, a los que no convenció el diseño de su mando, su precio o el añadido de CD que salió casi a la vez que la consola.

SONY PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **59.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Sony lanzó su consola en España acompañada de una agresiva campaña de marketing y de un potente catálogo de salida, que apostaba totalmente por títulos en 3D. Tras infinidad de demostraciones técnicas y numerosos datos de triángulos por segundo, por fin pudimos disfrutar en primera persona de entornos poligonales muy consistentes en consola. Había nacido un mito, aunque aún no lo sabíamos...

De aspecto sobrio, el color gris era una de los símbolos característicos de la consola.

La era de las 3D arrancó de lleno a finales de 1995. PlayStation y Saturn se estrenaron por fin en España, y con ellas cambió nuestra forma de disfrutar los videojuegos en consola.

por bandera y formato CD integrado, nació Sega Saturn. Sin embargo, en aquella época también entró en escena alguien a quien casi nadie esperaba... ¿Qué Sony está haciendo una consola? ¿Pero qué saben ellos de videojuegos? Las dudas de muchos de sus detractores pronto se disiparon cuando, meses después de la llegada de Saturn, PlayStation aterrizó en España acompañada de una genial campaña publicitaria y, sobre todo, de un fantástico trabajo de Sony a la hora de firmar acuerdos con "third parties" tan potentes como Namco o Capcom, lo que le garantizó un muy atractivo catálogo de lanzamiento. A partir de ese momento, todas las miradas comenzaron a centrarse en estos dos sistemas, que ofrecían unas experiencias poligonales como nunca habíamos visto en una máquina doméstica. Mientras tanto, Nintendo, fiel a su política de soltar poca prenda, iba perfilando poco a poco los detalles de su Ultra 64, que nos hacía soñar con un futuro 3D que, casi sin darnos cuenta, ya había llegado para quedarse.



a vueltas con los precios

En esta época de transición entre consolas, los precios de los sistemas existentes vivieron un auténtico baile a la baja que permitió a muchos jugadores hacerse con ellas a precio de ganga. Por ejemplo, Mega Drive y Super Nintendo oscilaban entre 12.000 y 15.000 pesetas a finales de 1995, mientras que Game Boy rondaba las 7.000. Sin embargo, hacerse con una consola de nueva generación suponía un esfuerzo económico enorme, sobre todo teniendo en cuenta la época. Por ejemplo, 3DO se estrenó a un precio oficial de 99.900 pesetas, algo menos de lo que algunos pagaron por una PlayStation o Saturn de importación (unas 120.000 pesetas), pero más que sus precios oficiales de salida en España (59.900 de PSX y 69.900 de Saturn).

Las consolas de 8 y 16 bits se beneficiaron de grandes descuentos en su precio...

...mientras que los nuevos sistemas asustaban por sus elevados precios de salida oficiales.



El juego nos presentó a Diddy Kong, un joven modo que acompaña al simio protagonista.

Era posible desplazarse a lomos de diferentes animales, como este rinoceronte.

1 cuando nintendo rozó la perfección
donkey kong country



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **39**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

FUE EL PRIMER JUEGO para consola en usar gráficos 3D pre-renderizados, lo que disparó el coste de desarrollo.

UN RUMOR dice que Miyamoto calificó el juego como "mediocre" tras su salida, pero años más tarde el creativo nipón dijo que sí le gustaba.

Nintendo y Rare rescataron a Donkey Kong para sacarse de la chistera uno de los mejores videojuegos no sólo de su época, sino de todos los tiempos.

El primer '99' de la historia de Hobby Consolas no fue para Mario o Sonic. Este honor se lo llevó el mítico Donkey Kong, que tras casi 15 años dando guerra en los videojuegos, consiguió reinventarse... ¡y de qué manera! Los genios de Rare fueron los encargados de hacer que la aventura plataformera de este gorila rozara la perfección como nunca antes lo habíamos visto en una consola. Gráficos, sonido y jugabilidad se fusionaron de forma magistral en un título que no dudamos en calificar como "mágico". Tanto flipamos con él, que incluso en nuestro análisis nos llegamos a plantear si Nintendo y Rare habían llegado "al tope" con un juego que, incluso hoy en día, nos sigue alucinando.

La Teniente Ripley planteó en su análisis si con este juego se había alcanzado el tope en calidad.



¿Se ha llegado al tope?

Donkey Kong Country marca una nueva era para Super Nintendo. La mejor tecnología de tratamiento de imágenes se ha puesto al servicio de la jugabilidad para crear una maravilla visual que rompe abolutamente con todo lo visto. Gráficamente es casi inmejorable, el sonido es impresionante y los personajes están animados con maestría total.

Con DKC es imposible aburrirse. Y además, está pensado para divertir durante meses. Si te sirve de ejemplo, he recorrido seis fases con una media de 7 niveles por fase, he derrotado al enemigo final y me ha salido que sólo he completado el 37% del juego... En fin, que creo que DK roza la perfección y me atrevería a asegurar que nunca vamos a volver a ver un juego como éste en nuestras SN.

Teniente Ripley

su paso por la revista

Antes de su salida le dedicamos al juego un buen número de reportajes e información en exclusiva. Como colofón final, *Donkey Kong Country* llenó muchas páginas con su avance y su extenso análisis.

PREVIEW

Y NACIÓ KONG

Trece años después, el gorila más famoso de los videojuegos va a volver con una aventura cargada de sorpresas, tecnología punta y acción explosiva. Sólo tendréis que esperar hasta el mes que viene para disfrutar de todos sus atractivos.

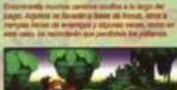
La fábula del plátano y el mono





















HI-TE

Nintendo está dispuesta por completo a demostrar ... su actual consola ... bits es capaz de ... al mundo ... La culpa la tiene ... Donkey Kong ... el primer ... lizado con la ... tecnología de ... Silicon Graphics. ... increíble aventura de gráficos renderizados, que pone la primera piedra para la construcción de un futuro impensable hasta hace pocas fechas. En

HOBBY CONSOLAS

Los títulos que van a romper...
EL REY LEÓN
EARTH WORM JIM
DOOM
STREET RACER
INDIANA JONES
RETURN OF THE JEDI

¡¡REPORTAJE ESPECIAL EN EXCLUSIVA!!

Un juego que marcará una época
DONKEY KONG COUNTRY

Una nueva bomba

Los enemigos finales nos ponían las cosas realmente difíciles

En portada

Un mes antes de su estreno, *Donkey Kong Country* se hizo con la portada de un número en el que os mostramos el juego en exclusiva.

Con Donkey Kong Country, **Nintendo y Rare revolucionaron** los juegos de plataformas en las consolas de 16 bits.



LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

LA MÁS ESPECTACULAR CRIATURA DE NINTENDO

Nuestro análisis incluyó un repaso por todos los niveles del juego en forma de los clásicos mapas.



LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Rare
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 100 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 32

Gráficos 99
La calidad de los gráficos no es comparable a nada de lo que hayáis visto hasta ahora en una consola.

Música 96
Pegadiza, simpática y agradable entre fases, contundente y oportuna ya metidos en el juego.

Sonido FX 98
Os parecerá que estáis oyendo animales auténticos en una selva auténtica. Fundamentales.

Jugabilidad 98
Difícil pero siempre se consigue pasar. Con sólo dos botones puedes de hacer de todo.

Adicción 99
Tan completo, complejo y lleno de sorpresas que siempre querréis saber qué viene después.

Total 99
Una obra maestra a nivel técnico y divertido como pocos. Indispensable para todo poseedor de una S.N.

Lo Mejor
- Escenarios, personajes, sonido... Todo.
- Las difíciles y originales situaciones de las que tendréis que escapar.

Lo Peor
- Se repiten algunos enemigos finales.
- Que no nos hayamos atrevido a "cascarle" ningún 100.

nuestra nota

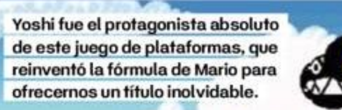
Las puntuaciones de *Donkey Kong Country* son unas de las más altas de la historia de la revista, y el principal punto negativo de nuestra reseña fue que no nos atreviésemos a darle un '100'. Fuera como fuera, el caso es que nos pareció un juego redondo.

Donkey Kong Country
lo nunca visto en 16 bits

Nintendo y Alias nos acercan al futuro



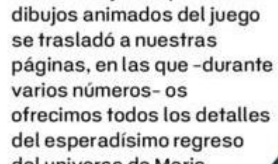


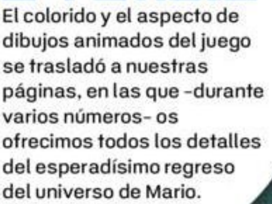


Yoshi fue el protagonista absoluto de este juego de plataformas, que reinventó la fórmula de Mario para ofrecernos un título inolvidable.

















su paso por la revista

El colorido y el aspecto de dibujos animados del juego se trasladó a nuestras páginas, en las que -durante varios números- os ofrecimos todos los detalles del esperadísimo regreso del universo de Mario.



2 yoshi tomó el mando super mario world 2 yoshi´s island



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **SNES**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **50**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

USABA EL CHIP SUPER FX 2, una versión mejorada de la tecnología de Nintendo vista en *Star Fox*.

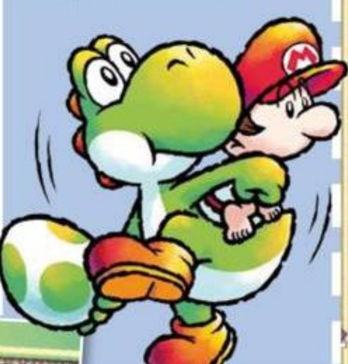
SALIÓ EN GAME BOY ADVANCE gracias a una genial adaptación de 2002 que recuperó todo su espíritu.

Yoshi cogió las riendas del nuevo *Super Mario World* y, apoyado en la potencia del chip Super FX, nos deslumbró con un juego repleto de colorido y diversión.

El afán de Miyamoto por reinventarse volvió a quedar patente en *Super Mario World 2*, que llegó acompañado de una brutal cantidad de novedades. Empezando por su precioso apartado artístico, que parecía dibujado a mano, y siguiendo con muchos cambios en la jugabilidad, siendo el principal la inclusión de Yoshi como personaje protagonista. El genio japonés volvió a dejarnos boquiabiertos gracias a un título que ofrecía un sinfín de posibilidades y, sobre todo, mucha diversión. Fases plataformeras diseñadas con una precisión milimétrica, la posibilidad de transformar a Yoshi en diferentes vehículos, efectos de scroll espectaculares y una atmósfera entrañable, hicieron que el simpático dinosaurio y Bebé Mario nos robaran el corazón sin remedio.



El diseño de los niveles era sublime, y suponían un auténtico reto para nuestra habilidad.



SUPER NINTENDO

PLATAFORMAS
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos	Al encanto que poseen los gráficos hay que sumar los múltiples planos de scroll, el color y la velocidad.	97
Música	Melodías simpaticonas y pegadizas, que en gran parte han sido extraídas de otros juegos de la serie.	96
Sonido FX	Hay efectos sonoros para todos los gustos y todos ellos mantienen el tono simpático del juego.	95
Jugabilidad	Yoshi, el carisma de todos los personajes y la variedad de las fases completan un juego súper divertido.	98
Adicción	Terminar las seis fases es una tarea relativamente fácil, pero completar el cien por cien de los 48 niveles...	97
Total	Con juegos como éste, tan simpáticos, sorprendentes, largos, bonitos... en suma, tan geniales, es difícil hablar del fin de la Super.	97

Lo Mejor
- Sorprendente, divertido y preciosísimo: un Mario.
- Su ajustadísima dificultad, que crece a la vez que se aprende a jugar.

Lo Peor
- No es tan largo como «SMW», aunque completarlo del todo puede resultar más complicado.

nuestra nota

Las puntuaciones del juego rozaron la perfección, sobre todo en jugabilidad, aunque el resto de apartados no le fueron a la zaga. Las plataformas vivían una época dorada en Super Nintendo.

PREVIEW

Consola: SN • Compañía: Nintendo • Lanzamiento: Noviembre

EL DÍA QUE MARIO VOLVIÓ A SUPER NINTENDO

super Mario World 2 Yoshi's island



En nuestra preview os presentamos a los nuevos protagonistas, como Bebé Mario.

su paso por la revista

Desde su primera imagen, a nuestra preview, análisis e incluso una espectacular portada, la cobertura de *Sonic 3* en Hobby Consolas fue brutal. Y es que teníamos muchas ganas de ver lo nuevo del erizo.

Un increíble concurso sirvió para celebrar la llegada de *Sonic 3*.

Tails volvía a acompañar a Sonic en su aventura, tal y como lo hizo en la anterior entrega.

3 y sonic la volvió a liar... sonic 3



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **30**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

KNUCKLES iba a ser un personaje seleccionable, pero se reservó para el siguiente juego: *Sonic & Knuckles*.

MICHAEL JACKSON pudo colaborar en la banda sonora, aunque es un tema polémico y que nunca ha sido esclarecido.

Sega volvió a recurrir a su incombustible mascota para demostrar que a Mega Drive aún le quedaba mucho cuerda. ¡Y menudo juegazo nos regalaron!

Superar a Sonic 2 parecía algo casi imposible, pero Sega echó el resto con la nueva entrega de su mascota para Mega Drive y se marcó un cartucho de los que hacen historia. Con unos gráficos muy mejorados, nuevos potenciadores con los que superar sus plataformeras fases, la posibilidad de completar la aventura jugando con Tails o la presentación de Knuckles. un nuevo y carismático enemigo, *Sonic 3* aplicó la fórmula de "más y mejor" de forma soberbia y logró consolidarse como uno de los mejores juegos de la historia de la consola de 16 bits de Sega, que en aquella época había conseguido una madurez impecable. ¡Menuda batalla tenían montada el erizo y el fontanero de Nintendo en nuestras páginas!



nuestra nota

Las puntuaciones del juego estuvieron a la altura de las expectativas y *Sonic 3* se llevó una de las mejores notas de la historia de Mega Drive. La calidad de la aventura lo merecía.

Sega nos mostró a un Sonic mucho más seguro de sí mismo que nunca.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos	97
Música	89
Sonido FX	90
Jugabilidad	97
Adicción	97
Total	97

Lo Mejor
- Las fases de bonus.
- Poder manejar a Tails.
- El aumento de jugabilidad.
- La cantidad de sorpresas que oculta.

Lo Peor
- El modo dos jugadores se hace un poco repetitivo.
- ¡Odio ahogarme bajo el agua!





La mezcla de acción, exploración y saltos nos atrapó sin remedio.



su paso por la revista

Super Metroid prometía desde la primera noticia que tuvimos de él, por lo que le dedicamos un buen número de reportajes durante varios meses, que culminaron con un completísimo análisis com mapas, habilidades...





4 el regreso de samus
super metroid



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **36**
- NOTA: **96**

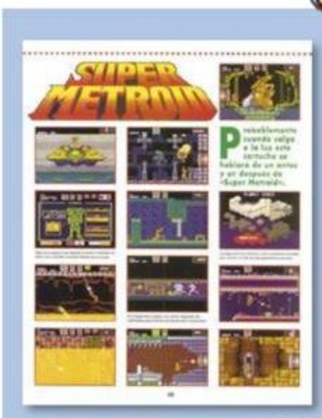
¡mosquis!

LA SAGA SE INICIÓ EN 1986 con *Metroid* para NES, al que siguió *Metroid II* para Game Boy, que llegó en 1991.

EL GÉNERO 'METROIDVANIA' se acuñó para los juegos que siguen la fórmula de *Metroid* y algunos *Castlevania*.

Tras dos juegazos en NES y Game Boy, Samus Aran pegó el salto a Super Nintendo con un cartucho de 24 megas repleto de posibilidades y una brutal calidad gráfica.

Acabar con los Metroides nunca resultó tan increíble hasta la llegada de este cartucho de 16 bits, que nos mostraba a una Samus Aran más espectacular y con más habilidades que nunca. Protegida por una poderosa armadura y un potente arsenal, que podían ser mejorados, la incursión de la heroína en el planeta Zebes estaba repleta de grandes momentos que mezclaban de forma magistral géneros como el de la acción, las plataformas y la resolución de puzles. Con intensos tiroteos, zonas en las que nos tocaba comernos la cabeza para poder progresar y algunos saltos muy bien pensados, *Super Metroid* se erigió como uno de los títulos más potentes del catálogo de Super Nintendo en 1994... y de esta etapa de Hobby Consolas. ¡Toda una leyenda!



Juego perfecto para la mujer perfecta

Si los gráficos no rozaran la perfección, si el sonido no fuera espeluznante y si la ambientación no fuera tan adecuada, todavía diría que estamos frente a un juego imprescindible en cualquier juegoteca que se precie. Ya en NES, Samus se destapó como la heroína perfecta para un juego mezcla de acción, inteligencia y plataformas, y en esta versión para la 16 bits ha confirmado su sello al estrellato del firmamento Nintendo. Por todo, pero especialmente por su altísima jugabilidad, su intenso desarrollo y su poderosa adicción. Estamos frente a un cartucho que, aunque sorprende al principio, emociona mucho más al final, cuando se descubre toda la calidad que lleva dentro.

Teniente Ripley

La Teniente Ripley se vistió de Samus para reivindicar el poderío de la protagonista.

SUPER NINTENDO



AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 24

Gráficos	Samus tiene una perfecta animación y los escenarios están muy cuidados, con una ambientación genial.	95
Música	Las músicas se apagan y vuelven a ascender en el momento justo. Crean el ambiente tenebroso ideal.	94
Sonido FX	Aparte de disparos posee todo tipo de sonidos ambientales, pero se confunden con la música.	95
Jugabilidad	Los muchos movimientos de Samus se realizan con una simpleza que permite disfrutar a tope.	97
Adicción	Convertido en una obsesión, te obligará a pensar rápido y a jugar hasta la locura.	98
Total	Soberbio en todos los aspectos. Su limpieza audiovisual sólo es comparable a la fuerza de su desarrollo.	96

Lo Mejor
- La animación de Samus: no hay nada que esta chica no pueda hacer.
- El desarrollo del juego.
- La ambientación.

Lo Peor
- Vamos a ver... quizá quedarse atascado, pero ésa es la gracia.

nuestra nota

El increíble 98 en adicción destacaba en unas puntuaciones casi perfectas para un juego realmente épico. Samus superó todas nuestras expectativas y así lo plasmamos en la revista.



El regreso de una heroína
- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

«Metroid» fue un cartucho que apareció hace ya bastante tiempo para NES y que se convirtió en un juego de culto. A él le siguió una interesante secuela para Game Boy con el mismo argumento y similares cualidades técnicas. Y ahora, sólo dentro de un mes, Nintendo pondrá la guinda con este «Super Metroid» para la 16 bits. 24 megas que completarán una atractiva trilogía en todos los formatos de la compañía nipona.

LO MAS NUEVO
SAMUS

Las habilidades de Samus eran numerosas, y os las mostramos todas en nuestro análisis del juego.



su paso por la revista

Aunque para otros pudo parecer "uno más", nosotros nos dimos cuenta desde el minuto uno que Earthworm Jim se convertiría en una estrella, por lo que no le quitamos el ojo durante varios meses.

El universo del juego era de lo más peculiar, y así os lo mostramos en Hobby en un reportaje exclusivo.

Las vacas tenían bastante "peso" dentro de la aventura. ¡Era desternillante interactuar con ellas para poder avanzar.

5 la lombriz más molona
earthworm jim

- COMPAÑÍA: **Shiny**
- CONSOLAS: **MD y SNES**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **39**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

TUVO SU PROPIA SERIE DE TV, que se prolongó durante 2 temporadas y fue emitida por TVE en nuestro país.

DAVID PERRY se encargó del diseño. El creativo ya nos había sorprendido con títulos como *Aladdin*.

Cuando pensábamos que ya lo habíamos visto todo en lo que a mascotas se refería, llegó esta lombriz cachas para demostrarnos lo equivocados que estábamos.

La Navidad de 1994 nos ofreció más risas que nunca gracias a la llegada de *Earthworm Jim*, un genial título de plataformas que nos encandiló, entre otras cosas, por su gamberro sentido del humor y por el carisma de su protagonista, una lombriz enfundada en un traje que le otorgaba una fuerza y unos poderes fuera de lo común. Así, el intrépido lumbrícido demostró que no se arrugaba ante los estrafalarios enemigos que le llevaban a visitar desde un vertedero a una ciudad sumergida... ¡pasando por el infierno! Disparos, saltos, latigazos usando su propio cuerpo y vacas, muchas vacas, se fusionaron en una aventura plataformera tan refrescante como original, y que catapultó a Earthworm Jim al estrellato de las mascotas noventeras más punteras.

nuestra nota

La puesta de largo de este simpático héroe no pudo ser mejor, y en nuestras puntuaciones la lombriz brilló con luz propia gracias a un equilibrio casi perfecto en todos sus apartados.

¿Una lombriz enfundada en un traje que le hacer marcar cuerpazo? ¡Qué grande era Earthworm Jim!

MEGA DRIVE

SONIC 3

PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos	Once planos de scroll, variadísimos decorados, rotaciones, un mapeado amplio, color... No va más.	97
Música	Por desgracia, no todas las melodías están a la misma altura. Pero alguna de ellas marca un ritmo trepidante.	89
Sonido FX	Los efectos a los que estás acostumbrado, pero ampliados y mejorados para que no suenen iguales.	90
Jugabilidad	Sonic (y Tails) resulta más controlable que en otras aventuras, sin que su velocidad se vea reducida.	97
Adicción	Seis fases pueden parecer pocas, pero todo lo que hay por descubrir te garantiza juego para mucho tiempo.	97
Total	Te encuentras frente a uno de los juegos más completos contra el que puedes enfrentarte; no pierdas la ocasión.	97

Lo Mejor
- Las fases de bonus.
- Poder manejar a Tails.
- El aumento de jugabilidad.
- La cantidad de sorpresas que oculta.

Lo Peor
- El modo dos jugadores se hace un poco repetitivo.
- ¡Odio ahogarme bajo el agua!

joyas de la época 1994-1995

su paso por la revista

Primero os mostramos la versión para recreativa, y después os fuimos contando todos los detalles de la entrega para consola, que incluyó una de las portadas más transgresoras de la época en la revista.

Desde su versión para recreativa, *Killer Instinct* despertó nuestro interés. ¡Menuda alegría nos llevamos con su versión para SNES!

El enorme tamaño de los luchadores fue una de las señas de identidad del juego.

6 la lucha a un nuevo nivel
killer instinct



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1995**
- N° DE LA REVISTA: **49**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

BRUTE FORCE fue el nombre inicial del proyecto, pero al final Rare lo cambió a *Killer Instinct* en su versión final.

SU CARTUCHO ERA DE COLOR NEGRO. lo cual lo hacía destacar entre la mayoría de juegos de SNES, de color gris.

El género de la lucha recibió a un nuevo título exclusivo para SNES, que sirvió para traernos a casa una de las recreativas más espectaculares del momento.

Mientras todos hablábamos de Ultra 64, el nombre provisional de la nueva consola de Nintendo que estaba por llegar, la Gran N nos dejó a todos estupefactos con la conversión de la recreativa *Killer Instinct* a Super Nintendo. Los 32 megas de memoria de su cartucho y el buen hacer de Rare se convirtieron en un tándem perfecto para alumbrar a un juego que explotaba las capacidades técnicas de los 16 bits como pocas veces habíamos visto hasta entonces. Pero no todo eran gráficos espectaculares en *Killer Instinct*: el juego era capaz de ofrecer horas y horas de diversión gracias a un sistema de lucha muy profundo, en el que destacaban los elaborados combos y los sangrientos remates finales, primos hermanos de los fatalities de *Mortal Kombat*.

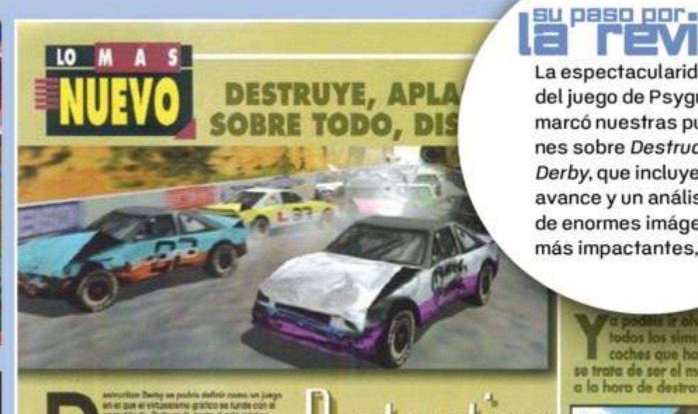
Bajo este sensual aspecto se escondía Orchid, la hermana de Jago. Era una de las luchadoras más letales del juego.

nuestra nota

Los gráficos y jugabilidad destacaron ligeramente sobre el resto de apartados, que también rendían a un excelente nivel, lo que le permitió convertirse en uno de los grandes de SNES.






LO MAS NUEVO

DESTRUYE, APLA... SOBRE TODO, DIS...

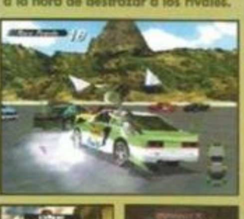
Destruction Derby

Ya podéis ir olvidándoos de todos los simuladores de coches que hayáis visto. Aquí se trata de ser el más rápido... pero a la hora de destrozar a los rivales.

No tengas piedad: destrózalos

Además de piloto, director de cine















su paso por la revista

La espectacularidad gráfica del juego de Psygnosis marcó nuestras publicaciones sobre *Destruction Derby*, que incluyeron un avance y un análisis repleto de enormes imágenes de lo más impactantes,

7 cuando psx sacó músculo
destruction derby



- COMPAÑÍA: **Psygnosis**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **50**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

REFLECTIONS fue el estudio desarrollador, autores de *Shadow of the Beast* o de la posterior serie *Driver*.

LLEGÓ A SATURN EN 1996, después de su buena acogida en PSX. También hubo una versión para N64 en 1999.

Con la llegada de PlayStation a España, nuestra revista empezó a llenarse de polígonos... aunque en este juego el objetivo era destrozarlos sin ningún tipo de remordimientos.

La consola de Sony empezó con fuerza, y una de sus primeras demostraciones de poder llegó con *Destruction Derby*, un espectacular arcade de conducción que proponía algo tan atractivo como participar en unas competiciones en las que todo valía con tal de destruir por completo a los vehículos rivales. La fórmula, que se sustentaba en 4 intensos modos de juego, funcionó a la perfección, y gracias a las posibilidades técnicas de PlayStation, Psygnosis consiguió ofrecer un espectáculo visual y jugable sin parangón en aquella época. Tanto nos sorprendió, que no dudamos en calificarlo como "un nuevo concepto de los juegos de coches". ¡Arrancaba la carrera poligonal!

La estética de la diversión

Encontrarse con un juego de carreras que aparte de ofrecer una sensación perfecta de velocidad demuestre un gusto exquisito por el detalle, la filigrana y la estética más pura, ofreciendo al tiempo un juego salvajemente divertido, es algo que en estos momentos está sólo al alcance de «Destruction Derby».

El desarrollo del juego resulta tan entretenido como espectacular, tan adictivo como detallista, tan demoledor como genial. Y es que Psygnosis ha conseguido romper los esquemas con un compacto en el que desde su planteamiento general hasta la última pegatina que aparece en el guardabarros de cualquier vehículo, está pensado para sorprender. Además, ofrece al jugador una serie de posibilidades revolucionarias, que consiguen crear un efecto más cercano al cine que al videojuego.

Aquí lo tenemos bastante claro: con «Destruction Derby» ha nacido un nuevo concepto de los juegos de coches.

Teniente Ripley

La era poligonal había empezado de lleno y ofrecía todo un mundo de nuevas posibilidades.

PLAYSTATION



COCHES
PSYGNOSIS
Psygnosis

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 5 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba

Gráficos	Cuando este juego corre en PlayStation, todo el mundo que pasa por delante se queda mirándolo. Irresistible.	95
Música	Tienen el ritmo, la marcha y el desenfreno apropiados para esta modalidad tan especial de carreras.	93
Sonido FX	Todos los efectos sonoros (el bramido de los motores, los choques, frenazos...) parecen reales.	95
Jugabilidad	Siéntate y empieza a disfrutar. Sin más historias.	95
Adicción	Los distintos campeonatos y el reto que supone sobrevivir enganchan tanto como admirar sus gráficos.	96
Total	Psygnosis le ha regalado a PlayStation una verdadera joya. Un título que ya forma parte de la historia viva de los videojuegos.	95

Lo Mejor
- La calidad gráfica, sobre todo el juego de cámaras y la sensación de 3D.
- Poder grabar y montar vuestra propia película de la carrera.

Lo Peor
- El tiempo de carga: no tarda mucho, pero sí lo hace continuamente.
- Algunos "machaques" de polígonos.

nuestra nota

La enorme calidad gráfica y lo divertido de su frenética propuesta fueron los puntos fuertes que destacamos en el análisis de *Destruction Derby*, que sirvió para demostrar el poder de PSX.


PREVIEW

Psygnosis se ve a proponer que descarguéis vuestra adrenalina en unas espectaculares pruebas de "coches de choque", donde lo importante no será llegar el primero a la meta, sino ser el único en llegar a la meta.

NO JUEGUES A GANAR, JUEGA A DESTRUIR

Destruction Derby


LO MAS NUEVO

Entrar en los boxes: toda una experiencia

Para cada coche, su nivel de dificultad

OCEAN DRIVE

Cactus Creek

En nuestro análisis os mostramos todos los secretos de este impactante título.



8 iss deluxe



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **SNES**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **51**
- NOTA: **95**

El fútbol en consola alcanzó cotas nunca vistas anteriormente con este simulador, que compitió duramente con *FIFA Soccer 96*.

La edición deluxe de ISS mejoró casi todos los apartados del original para ofrecer un juego de los que hacen época. Un control exquisito que permitía realizar jugadas muy elaboradas en unos partidos repletos de ritmo, que lucían "deluxe" gracias a un brillante apartado técnico, consiguió dejarnos pegados al mando durante meses, sobre todo si enfrentábamos a cualquiera de sus 36 selecciones nacionales entre nuestros amigos.



Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	36 selecciones
Niveles de dificultad:	5 niveles
Memoria:	16 megas

Gráficos: 95
La calidad gráfica queda patente de principio a fin. El tamaño y animación de los jugadores no ha impedido que se incluyan detalles que le imprimen, además, un enorme realismo al desarrollo de los partidos.

Sonido: 94
El sonido ambiente es bueno en general, pero la voz de un comentarista matizando la jugada es ya un detalle soberbio.

Jugabilidad: 96
Un manejo tan sencillo cómodo y divertido es difícil de encontrar en un juego que demuestra buscar el realismo y la espectacularidad en todos y cada uno de las jugadas.

Diversión: 95
Será imposible aburrirse con un juego que ofrece tantas posibilidades distintas para configurar un sólo equipo. Y además permite hasta 4 jugadores simultáneos...

Valoración: 95
Es difícil encontrarse con un juego de fútbol tan atractivo gráficamente, tan completo tácticamente y tan divertido y fácil de jugar. Cierto es que se usan todos los botones del pad, pero todos están tan bien definidos que no dejan lugar a los equívocos. ISS Deluxe gustará tanto a los fanáticos del fútbol como a los que simplemente buscan divertirse con un buen juego.

Ranking:
- FIFA Soccer 96
- I.S.S. Deluxe
- Soccer ShootOut
- Dino Dini's Soccer

su paso por la revista
El cambio de maquetación del número 51 nos dejó un análisis muy completo del juego, en el que hasta os hablamos de las diferentes tácticas.

Los nombres de los jugadores eran ficticios, aunque se inspiraban en los futbolistas reales.

nuestra nota
ISS Deluxe estrenó nuestra nueva ficha de puntuaciones con un merecidísimo 95. ¡Había nacido una leyenda!



9 samurai shodown 2



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **Neo Geo CD**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **42**
- NOTA: **95**

El salto al CD permitió a SNK elaborar un juego de lucha que, una vez más, volvía a dejarnos totalmente alucinados.

La lucha y SNK siempre han ido de la mano, pero con *Samurai Shodown II* la compañía volvió a demostrar su buen hacer con un arcade absolutamente brillante y que estaba a años luz de lo que podían ofrecer en el género el resto de plataformas domésticas, sobre todo en el plano técnico. Convertir la lucha en arte, como dijo la Teniente Ripley en su análisis, era no solo algo posible, si no la especialidad de estos genios japoneses de los arcade.



Se dice que Haomaru, imagen principal la saga, está basado en un famoso guerrero del Japón Feudal.



La espectacularidad gráfica fue seña de identidad de este juegazo.



Sigue sorprendiendo

Parece que no hay techo para SNK. Ha explotado una y mil veces el género de la lucha, y siempre ha conseguido sorprendernos a base de elevar y ampliar un elenco de cualidades técnicas que hacen muy difícil imaginarse algo mejor.

Ya no es sólo el atractivo propio de este género tan sencillo y tan espectacular, es el atractivo añadido de unos luchadores impresionantes y de una jugabilidad totalmente increíble. Tan increíble como este «Samurai Shodown II», un CD completamente inatachable del que sólo se puede hacer un comentario: es imprescindible para todo usuario de Neo Geo CD que se precie de tener lo mejor de lo mejor en su colección.

Teniente Ripley

su paso por la revista

Pese a que Neo Geo CD no era una consola muy popular en España, en Hobby Consolas no escatimamos en páginas para mostraros las virtudes del juego.



NEO GEO CD

ARCADE
SNK
SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 15 luchadores
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Graba
Megas: 202

Gráficos	95
Música	95
Sonido FX	94
Jugabilidad	96
Adicción	96
Total	95

Lo Mejor
• El ambiente, el sonido, los golpes especiales, la jugabilidad, en una palabra: su calidad.

Lo Peor
• Tener que esperar a que el CD cargue, perdiendo intensísimos segundos.

nuestra nota

SNK no bajaba el listón. Y de nuevo volvía a sorprendernos con un juego de lucha increíble en todos sus apartados.



Los entornos poligonales creaban una enorme sensación de inmersión.



10 panzer dragoon



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **saturn**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **42**
- NOTA: **94**

Saturn dio la campanada con un título que impresionaba desde su increíble introducción hasta los últimos compases de su épica historia.

Reinventar los matamarcianos no parecía algo fácil, pero Sega logró con *Panzer Dragoon* que volviéramos a soñar con este género. Volar a lomos de un dragón mientras disparábamos a todo lo que se movía se convirtió en una maravillosa experiencia que derrochaba calidad y diversión por los cuatro costados. Un juego único para una gran consola como Sega Saturn, que empezaba su andadura en España.



Sega dio un nuevo enfoque a los matamarcianos con este inolvidable juego para Saturn.

su paso por la revista

Su atmósfera y ambientación únicas nos hicieron soñar desde que vimos la primera imagen, por lo que la cobertura del juego fue total.

Los dragones, con un diseño muy particular, se convirtieron en seña de identidad de la futura saga

SEGASATURN



SHOOT'EM UP
SEGA
Sega/Andromeda
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Variables

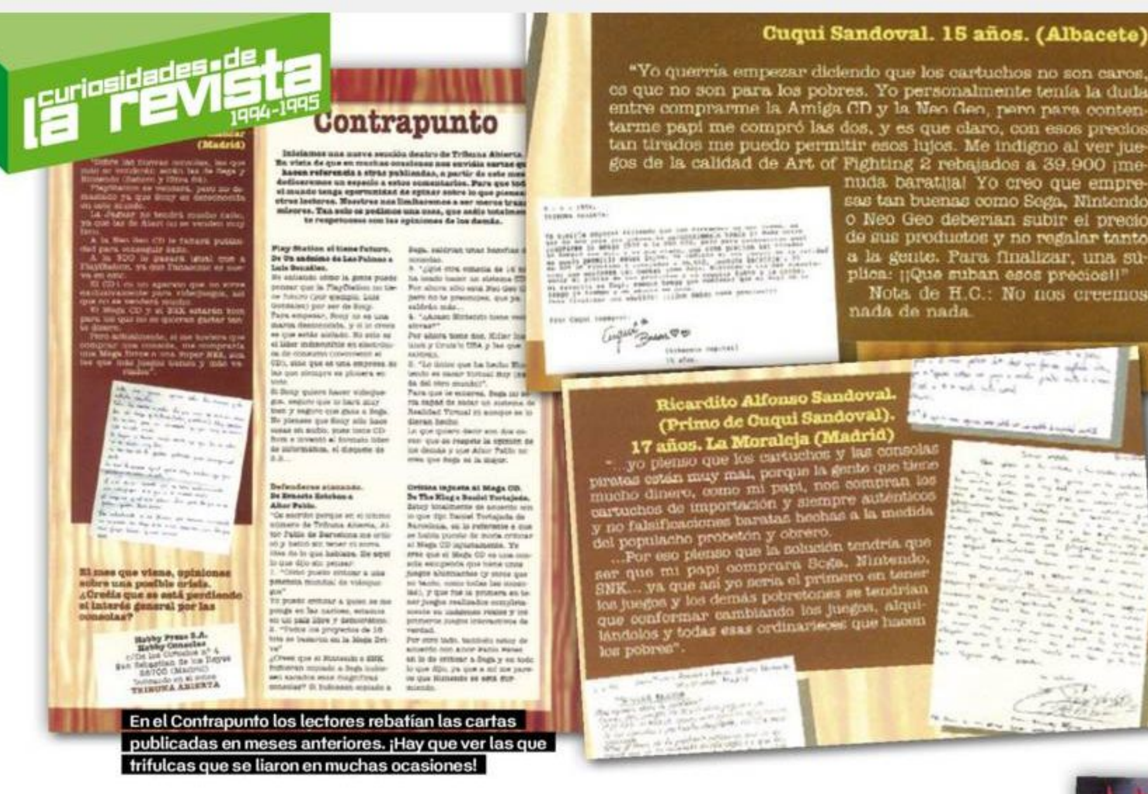
Gráficos	94
Música	94
Sonido FX	92
Jugabilidad	94
Adicción	95
Total	94

Lo Mejor
• La intro es apasionante, como una película, mejor que una película.
• El impactante ambiente que crea.
• Su jugabilidad, su nivel de dificultad...

Lo Peor
• Que se le atragante la dificultad.
• Los enemigos siempre aparecen por el mismo sitio.

nuestra nota

Obtuvo una de las notas más altas de Saturn de la época, lo que sirvió para demostrar el poder de la nueva consola.


Contrapunto

Cuqui Sandoval. 15 años. (Albacete)

"Yo querría empezar diciendo que los cartuchos no son caros, es que no son para los pobres. Yo personalmente tenía la duda entre comprarme la Amiga CD y la Neo Geo, pero para contentarme papi me compró las dos, y es que claro, con esos precios tan tirados me puedo permitir esos lujos. Me indigno al ver juegos de la calidad de Art of Fighting 2 rebajados a 39.900 ¡menuda baratija! Yo creo que empresas tan buenas como Sega, Nintendo o Neo Geo deberían subir el precio de sus productos y no regalar tanto a la gente. Para finalizar, una súplica: ¡¡Que suban esos precios!!"

Nota de H.C.: No nos creemos nada de nada.

Ricardito Alfonso Sandoval. (Primo de Cuqui Sandoval). 17 años. La Moraleja (Madrid)

"...yo pienso que los cartuchos y las consolas piratas están muy mal, porque la gente que tiene mucho dinero, como mi papi, nos compran los cartuchos de importación y siempre auténticos y no falsificaciones baratas hechas a la medida del populacho probetón y obrero.

...Por eso pienso que la solución tendría que ser que mi papi comprara Sega, Nintendo, SNK... ya que así yo sería el primero en tener los juegos y los demás pobretones se tendrían que conformar cambiando los juegos, alquilándolos y todas esas ordinarieces que hacen los pobres".

En el Contrapunto los lectores rebatían las cartas publicadas en meses anteriores. ¡Hay que ver las que trifulcas que se liaron en muchas ocasiones!

Tribuna Abierta

Esta sección, en la que os proponíamos temas a debatir, dio mucho juego en esta etapa de la revista gracias a las miles de cartas que recibimos. ¿Os acordáis de la que se armó con las misivas de la Familia Sandoval? Cuqui, uno de sus miembros, afirmaba que... ¡las consolas eran demasiado baratas!

curiosidades de la revista

Durante este periodo de tiempo la revista ganó en madurez y en seriedad en todos sus contenidos, pero también nos dejó algunas anécdotas bastante graciosa. ¡Echemos un vistazo atrás!

HOBBY CONSOLAS, única revista de videojuegos consultada en España

PREMIOS ECTS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO

Durante el ECTS'94 de primavera celebrado en Londres, se dieron a conocer los resultados de **la votación de los mejores programas, soportes y compañías de 1993.** Un año más Hobby Consolas fue la única revista española de consolas consultada. Toda una prueba de reconocimiento internacional para nuestra publicación, y un gran honor. La lista de ganadores quedó así:

Videojuego del año: **«Aladdin».**
Mejor juego para portátil: **«The Legend of Zelda», Game Boy.**
Mejor hardware de entretenimiento: **Atari Jaguar.**
Compañía editora del año: **Virgin Interactive Entertainment.**
Juego del año en España (votación realizada por los lectores de Hobby Consolas): **«Street Fighter II Turbo».**

SPRING 94 ECTS

LLEGAN LAS GUÍAS

Las guías en forma de suplemento aparte de la revista se popularizaron en esta época. Juegos como *Dragon Ball Z* o *Mortal Kombat II* tuvieron el suyo de... ¡84 páginas!



Dominar todos los secretos de nuestros juegos favoritos fue mucho más fácil gracias a las extensas guías.

UN REFERENTE INTERNACIONAL

Hobby Consolas era la única revista española consultada para elegir a los mejores juegos de algunas ferias internacionales, como el ECTS 94.

Siempre mirando al futuro

Saber qué consolas llegarían a España era posible gracias a nuestros reportajes exclusivos, en los que os contábamos antes que nadie todo lo que nos depararía la industria durante los próximos meses.





moldeando hobby consolas

Poco a poco, Hobby Consolas fue adaptando su estilo a vuestros requerimientos, lo que se tradujo en un continuo baile de cambios de maquetación, de creación o eliminación de secciones... ¡Pero siempre sin perder nuestra característica identidad propia!



La lista de éxitos de 1993 fue confeccionada gracias a las casi 6.000 cartas que recibimos para tal fin.

Hobby Sports

El masivo lanzamiento de juegos deportivos hizo que creáramos una sección dedicada. En Hobby Sports analizábamos los mejores "simuladores" de cualquier deporte que podáis imaginar.



Comparativas, análisis, imágenes exclusivas... los juegos deportivos tenían una gran presencia.

Hi-Tech

En esta sección, que llegó a convertirse en revista independiente, os hablábamos de los juegos, consolas, periféricos y recreativas más futuristas. ¡Una pasada!



NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS

NO ES CD ROM

Nintendo sacó pecho con *DKC* ante la llegada de Mega CD y MD 32X...

LOS COLORES VAN POR DENTRO

Y Sega replicaba recordándole que Game Boy no tenía pantalla a color, al contrario que su Game Gear.

¡¡PILLA COLOR!!

GAMEBOY

Pero Nintendo, que tenía salidas para todo, presumía de que su portátil podía ser comprada en varios colores.

PUBLICIDAD MUY AGRESIVA

La batalla entre las diferentes compañías, en especial Nintendo y Sega, nos dejó algunas "puyitas" de publicidad que animaban las páginas de Hobby Consolas... y nuestras discusiones en el recreo.



Últimos datos de la O.J.D.

HOBBY CONSOLAS, UNA VEZ MÁS LÍDER DE VENTAS

La Oficina de Justificación de la Difusión ha hecho públicos los últimos datos referentes al periodo comprendido **entre abril de 1993 y Marzo de 1994**. Según los mismos, Hobby Consolas se sitúa en cabeza del sector de los videojuegos, con una tirada media de **142.093 ejemplares**, e incluso llegó a superar la increíble cifra de **¡178.000 ejemplares! en junio del pasado año.**

Los datos de la O.J.D. ponen de manifiesto que, una vez mas, **Hobby Consolas mantiene su indiscutible liderazgo con respecto al resto de revistas del sector**, y que, además, se sitúa entre las publicaciones mensuales con más difusión en nuestro país.

Claro que este éxito os lo debemos a vosotros, que mes a mes nos seguís y apoyáis. Muchas gracias a todos.

LÍDERES EN VENTAS

Los números de la revista marchaban viento en popa en aquella época. Entre abril de 1993 y marzo de 1994 la tirada media era de 142.093 ejemplares... ¡e incluso se llegaron a superar las 178.000 revistas vendidas en junio de 1993!



Cuando nos poníamos serios, nos poníamos. ¡Sorteamos hasta una recreativa!

5 'pedazo' de TVs de 14" o 100 Walkman fueron algunos de los premios de nuestra lotería

GRANDES CONCURSOS

Desde un concurso de dibujo a uno de fotografía, pasando por una lotería consolera de lo más molona. Ganar suculentos premios con Hobby era tan fácil como divertido.

moldeando hobby consolas

Con la llegada del número 51, el correspondiente a diciembre de 1995, se produjo uno de los cambios de maquetación más importantes de la historia de la revista, que contribuyó a ampliar la información y a dar aún más seriedad a todos nuestros contenidos.

Un diseño más ordenado

El cambio de estilo sirvió para que las secciones habituales se mostraran de una forma mucho más clara y limpia que anteriores números

La ficha de valoración se modificó para ofrecer más información que nunca.

También nuevo logo

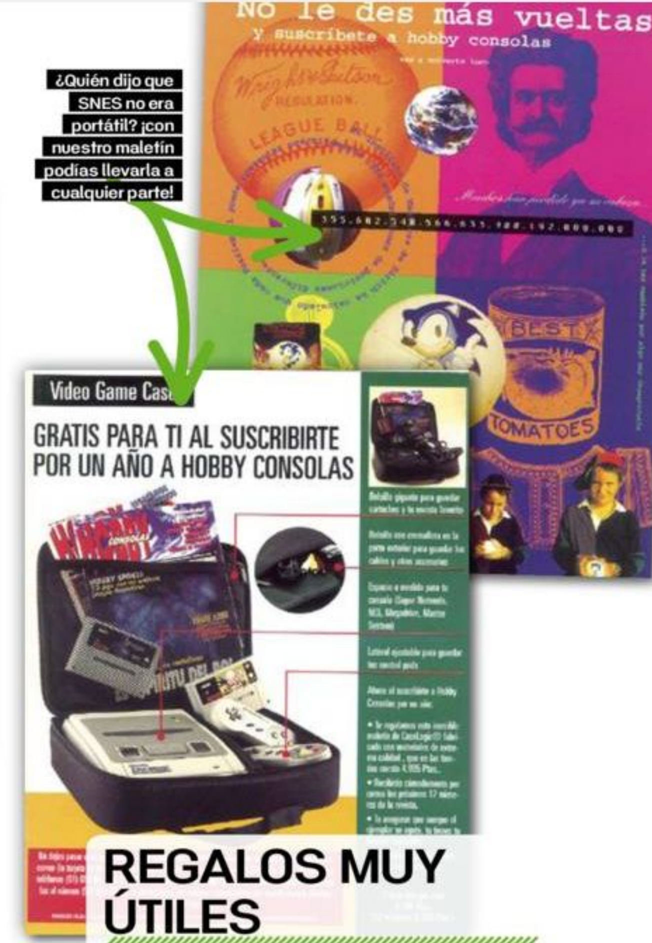
El cambio de maquetación vino acompañado de un logo renovado, que nos acompañaría durante muchísimos numeros más.



TERCER ANIVERSARIO

Para celebrar nuestro tercer cumpleaños dedicamos una emotivas páginas a los miembros de nuestra redacción, que no dudaron en aportar una foto suya de cuando eran unos nenes adorables. ¡Si hasta parecían buenos y todo!





¿Quién dijo que SNES no era portátil? ¡con nuestro maletín podías llevarla a cualquier parte!

REGALOS MUY ÚTILES

Suscribirse a Hobby Consolas seguía siendo la mejor opción, sobre todo si al hacerlo te llevabas un balón de Sonic o una práctica bolsa de viaje consolera.

Los VHS de regalo

Durante estos dos años regalamos varios vídeos promocionales en VHS, como el de "Cómo se hizo Donkey Kong Country" o uno llamado "Peligrosamente Real", de Sega Saturn.



"Deja de pensar en cómo serán los juegos del futuro" fue el título del VHS que Nintendo ofreció en 1995.



POSTAL CONSOLERA

Mandar una postal a un amigo desde nuestro lugar de vacaciones fue algo más molón que nunca gracias a las postales consoleras de verano que regalamos, y que tenían motivos de lo último de Sega.

marchando una de tapas

Goku, Donkey Kong, PlayStation, Saturn... ¡y hasta los Picapiedra! Hay que reconocer que las portadas de esta etapa de la revista fueron tan variadas como molonas.



NÚMERO 28. Las Tortugas Ninja estaban muy de moda a principios del 94, y nosotros nos hicimos eco de ello dedicándoles una rompedora portada en la que también se dejaban ver *Toe Jam & Earl 2.*



NÚMERO 29. Sonic se marcó su tercera portada en Hobby Consolas con motivo del estreno de su tercer juego en Mega Drive. No os creeréis que esto fue casualidad, ¿verdad? ¡Apuesta por el tres!



NÚMERO 30. Tras estrenarse en el número 18, Goku repetía protagonismo justo un año después. ¿Se imaginaría por aquel entonces la fuerte presencia que tendría en nuestra revista a posteriori?



el primer 99 de hobby consolas a un juego

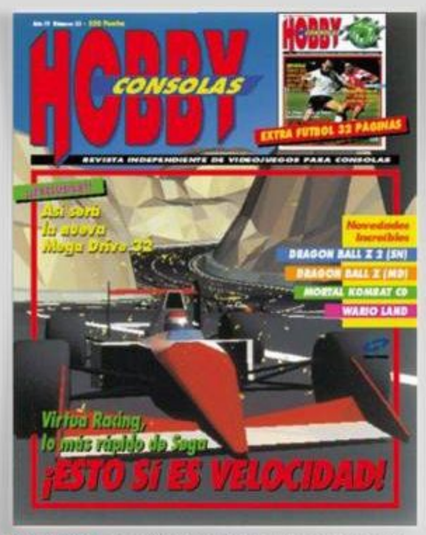
EL NÚMERO 39, en el que repetía Dragon Ball Z como tema principal de la portada, pasó a la historia de nuestra revista por ser el primero en el que otorgamos una puntuación casi perfecta a un videojuego. Nada menos que un 99 se llevó *Donkey Kong Country* para Super Nintendo, un título increíble al que incluso nos planteamos ponerle un 100 de nota. ¡Menudo pepinazo!



NÚMERO 31. Los turgentes protagonistas de *Final Fight 2* compartieron portada con una consola de lo más "compacta", la Multi-Mega de Sega, de la que sorteamos la redonda cifra de 5 unidades.



NÚMERO 32. Wario, el reverso tenebroso de Mario, reclamaba su sitio en este número, en el que volvía a repetir Dragon Ball Z. ¡Hay que ver lo que nos gustaba la serie de Toriyama por aquel entonces!



NÚMERO 33. Un vehículo poligonal que parecía que iba a saltar de la revista de un momento a otro fue el motivo principal de la portada de este número, en el que os contamos todo sobre *Virtua Racing*.



NÚMERO 34. Aunque tuvieron que apiñarse un poco para la foto, los luchadores de *Street Fighter II* consiguieron encontrar la posición perfecta para lucir cacha en la tapa de este ejemplar.



NÚMERO 35. El estreno de la película de Los Picapiedra, producida por Spielberg, dio pie a una "rockofiebre" que nos hizo dedicar a esta familia un reportaje especial y cederles nuestra portada.



NÚMERO 36. Los entornos poligonales que era capaz de manejar el chip Super FX 2 en Super Nintendo hizo posible el desarrollo de *Stunt FX*... ¡y nuestra extensísima preview del juego!



NÚMERO 37. La nueva apuesta de Sega para potenciar su consola de 16 bits se llamaba Mega Drive 32X, y nosotros os la presentamos con todo detalle y en rigurosa exclusiva.



NÚMERO 38. Algo gordo sabíamos que iba a pasar cuando recibimos la versión preliminar de *Donkey Kong Country*, por lo que decidimos ir preparándoos para el bombazo que supondría este juego.



NÚMERO 40. Los polígonos empezaban a ser reclamo habitual de las compañías y, por lo tanto, de nuestras portadas. Solo hay que ver lo bien que lucían los luchadores de *Virtua Fighter*.



llega sega saturn a españa

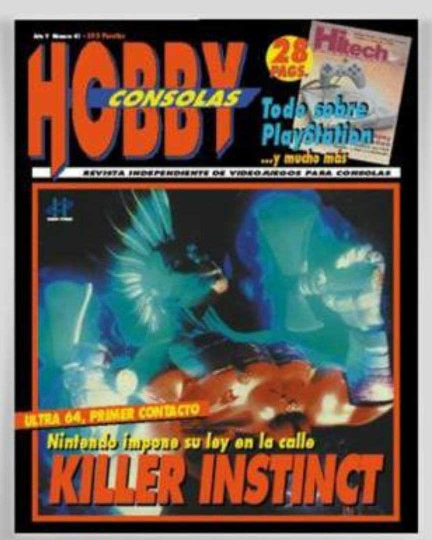
EL NÚMERO 46 sirvió de pistoletazo de salida para la nueva generación de consolas en nuestro país, que arrancaba con la llegada de Sega Saturn. En nuestro reportaje exclusivo os mostramos todas las características técnicas y los primeros juegos de la nueva bestia de Sega.

y ahora... playstation se presenta

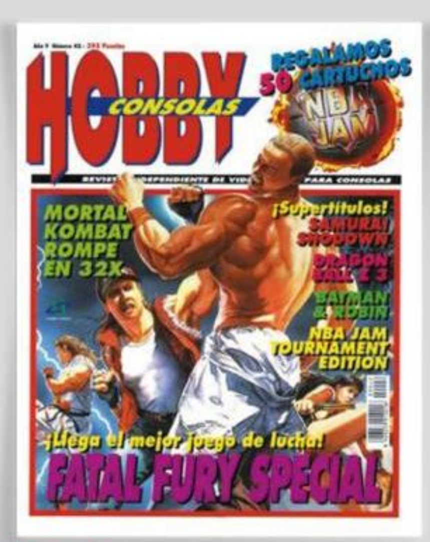
EL NÚMERO 48 de Hobby sirvió de carta de presentación a la rival de Saturn. Sony entraba de lleno en el mercado de los videojuegos y vuestras dudas al respecto eran muy numerosas. Una espectacular portada y un completísimo reportaje especial sirvieron para que descubrierais a esta máquina, que ya prometía desde el primer momento.



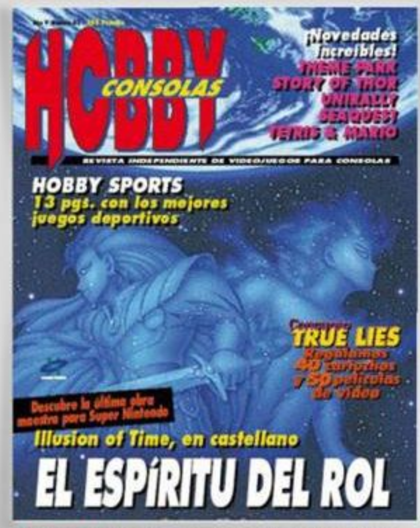




NÚMERO 41. La perturbadora portada de este número hacía honor a la oscura brutalidad de su protagonista, *Killer Instinct*. También incluíamos las 28 páginas de Hi Tech, con todo sobre PlayStation.



NÚMERO 42. La lucha inundó esta cubierta, que tenía como motivo principal el estreno de *Fatal Fury Special*, y en la que también os anunciamos los detalles de *Mortal Kombat* en Mega Drive 32X.



NÚMERO 43. Una imagen tan mágica como el título en el que se basaba, *Illusion of Time*, inundó nuestra portada, en la que os adelantábamos la noticia de la traducción al castellano del RPG.



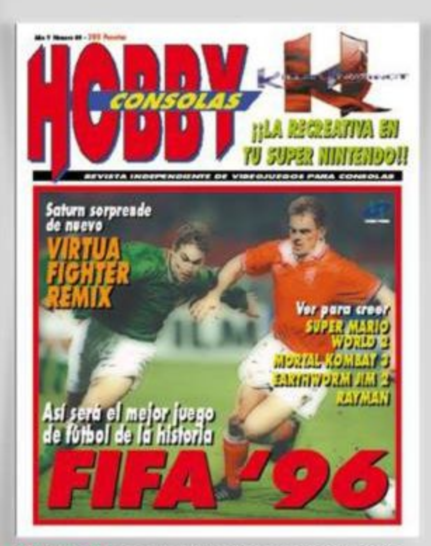
NÚMERO 44. El juez Dredd golpeaba con dureza en los cines de medio mundo y también en consolas de 16 bits, lo que permitió a Stallone hacerse con la portada de este ejemplar. ¡Grande, Silvester!



NÚMERO 45. La primera imagen de "Ultra 64", en rigurosa exclusiva, no pasó desapercibida ante la avalancha de juegos de lucha que comparamos en un extensísimo reportaje especial.



NÚMERO 47. Está claro; la lucha arrasaba en las consolas por aquella época. Y *Primal Rage* llegó con ganas de acabar con la competencia en Super Nintendo y Mega Drive. ¿Lo conseguiría?



NÚMERO 49. La serie *FIFA* estrenaba su siguiente entrega y las novedades eran tan prometedoras que tenía muchas papeletas para convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia.



NÚMERO 50. Esta completísima portada mostraba el regreso de Donkey Kong junto al estreno de *Destruction Derby* y el análisis del juego de los héroes del momento... ¡los Power Rangers!



NÚMERO 51. Tintín, el personaje creado por Hergé, saltó a las consolas y se marcó una divertidísima portada, en la que "Ultra 64", la nueva consola de Nintendo seguía dando mucho que hablar.





bio
SONIA HERRANZ es actualmente la directora de la revista Playmanía, dedicada al mundo PlayStation.

LLEVA EN LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS desde 1992 cuando empezó como redactora de Hobby Consolas.

HA COLABORADO con otras publicaciones de Axel Springer, como Todo Sega, Hi-Tech, Nintendo Acción y en hobbyconsolas.com

hobby consolas: fue ayer

por **SONIA HERRANZ**

Corría el verano de 1992, recién acabadas las clases, cuando leí un anuncio de trabajo en un revista que me había aficionado a leer desde hacía unos meses. Yo no le hice mucho caso, pero mi novio de aquel entonces (el mismo de ahora), me dijo: no seas tonta, llama.

Se me hacía muy raro pensar que yo podría escribir en una revista que leía. Al fin y al cabo, si la leía era precisamente para informarme. Pero llamé y viajé al recóndito polígono industrial de La Hoya, en San Sebastián de los Reyes, para hacer una prueba. Iba nerviosísima, repasando los juegos me había acabado por si me preguntaban y sintiéndome poca cosa: ¡si desde el Spectrum sólo había jugado a la NES! Me recibió el que por entonces era el redactor jefe, Juan Carlos García y, si os digo la verdad, no recuerdo ni una palabra de lo que hablamos. Me sentó delante de un PC sin disco duro y con pantalla de fósforo verde y me dijo que escribiera sobre cualquier juego que me pareciera bien... Escogí lo último que había jugador, *Battle of Olympus* (NES), y escribí mi texto. Tampoco me preguntéis, que no sé lo que puse, pero debió gustar porque a finales de agosto me llamaron para hacer una entrevista, esta vez con Amalio Gómez, el director, y el 2 de septiembre de 1992 empecé como redactora de Hobby Consolas.


Paco Delgado (director de Micromanía), Juan Carlos García (Giancarlo Vialli), Javier Abad (director del área de videojuegos de Axel) y yo. Tras la cámara, Manuel del Campo (CEO de Axel). En Zurich, 1997.

Qué os voy a contar que nos imaginéis. Todo el día jugando y jugando... pues no. Os aseguro que esa leyenda urbana que dice que los periodistas de videojuegos están todo el día jugando no es verdad. De hecho, mi primera misión en la revista fue seleccionar y escanear los dibujos de ¡Qué Locura! y escribirme los textitos. Con muy poco salero, creo recordar. Alucinaba con todo lo que veía, desde esas consolas fuera de mi alcance, como Neo Geo, a los enormes monitores de los Mac que se usaban para capturar las pantallas de los juegos (¡y hacer mapas!), pasando por el sistema para conectar los juegos de Game Boy a la capturadora, en una NES japonesa modificada. Capturar de Lynx, por ejemplo, era otra guerra: pausabas la partida y escaneabas la pantalla. Tela. Tampoco era fácil lo de poner eproms en placas de Mega Drive, con mucho cuidado de no romper las patitas de los chips... Además, era muy divertido. Imaginaos: un montón de chavales de veintipocos, un pelín gamberros, todo hay que decirlo, con todas las consolas y juegos a su alcance metidos en una sala a su libre albedrío.

Aprendí más en tres semanas en Hobby Consolas que en los tres años que llevaba de carrera.

Supongo que por ser la única chica me respetaban un poco y me mantenían fuera de sus ocurrencias, desde cambiar las teclas de los teclados, a pegar carteles en la espalda de la gente o lanzar bolas de papel a todo aquel que entrara por la puerta... Una vez, mientras yo me abstraía en mi teclado, me rozó un cartucho de Game Gear de los que volaban de vez en cuando. Me levanté muy seria y digna, puse mi mirada de hielo y la voz que asusta (lo he comprobado, doy miedo) y nunca más tuve que preocuparme por otros proyectiles. En aquella primera etapa éramos críos a los que no nos importaba estar trabajando hasta las tantas, así que sí, se perdía mucho el tiempo. Aunque también era parte de la magia y del espíritu de Hobby Consolas. Aquellos chavales tan divertidos se convirtieron en enormes profesionales, los mejores del sector en nuestro país. Algunos siguieron su carrera aquí, en la casa, y otros fuera. Algunos volvieron y se marcharon otra vez, otros regresan ahora y de otros cuantos, nunca más se supo. Pero yo tengo el honor de decir que trabajé con The Elf, Nikito Nipongo, Nemesis, JL Skywalker, Giancarlo Vialli, Lolocop...

Aprendí muchísmo. Aprendí de juegos y de consolas, pero también de cómo se hace una revista, de la importancia de pensar en el lector, de qué contar y cómo contarlo... Y mientras yo aprendía, la revista crecía y crecía y el mercado cambiaba y evolucionaba al vertiginoso ritmo de la tecnología. Ahora todo es distinto, aunque en el fondo es igual. El talento, la pasión y el esfuerzo que se ponen en esta revista todos los meses son los mismos. Y ese es el secreto para que una publicación aguante 25 años...